100 STRON O KONSOLACH

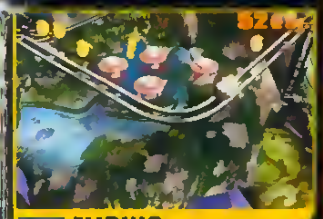
OPIS GOLDEN SUN 2

PSX EXTREME

RECENZJE



CHAOS LEGION

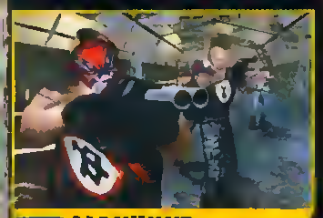


FLIPNIC



DISGAEA

CO NOWEGO



MANHUNT



MAX PAYNE 2

6.99 w tym 7% VAT

PIKANTNA RELACJA z ECTS

październik '03

74

GRY NUMERU

COLIN McRAE 4

ANIMAL CROSSING

EXTREME PARTY

Relacja z największej imprezy konsolowej



W NUMERZE:

GRAN TURISMO 4 MGS3 TRUE CRIME PRINCE OF PERSIA RE:OUTBREAK XIII WRC3 MEDAL OF HONOR:RS SSX3 MARIO KART:DD!! NFS:UNDERGROUND

21 GIER NA ZIME

INDEX 340898 ISSN 1429 172X

Październik 2003 / PE#74



okładka: Chaos Legion (Capcom)

polecamy:

Szukaj bałwanka! Gra z tym znakiem zapowiada się na hit nadchodzących miesięcy, w szczególności polecamy na zimę.



- Animal Crossing



- Colin McRae R.04



- Disgaea



- Extreme Party 4

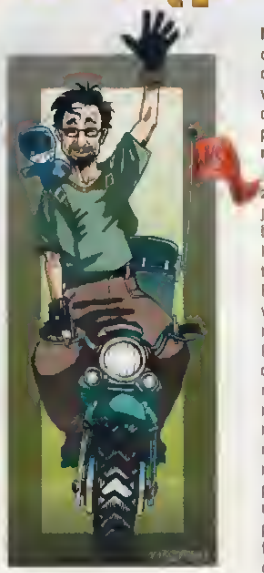
konkursy:

COLIN MCRAE RALLY 30



HC ROOM 94
NAJŁADNIEJSZA KOPERTA 95
KRZYŻÓWKA SPORTOWA 90
TELEXTREME 81, 83, 85

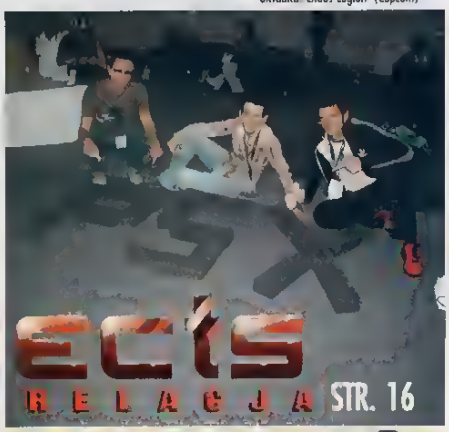
wYstępniak



Nie wiem czemu tak jest, ale jeśli ktoś obudziłby mnie w środku nocy i zapytał z czym kojarzy mi się wrzesień, to bez wahania odpowiedziałbym: szkoła. To dziwne zjawisko, pozwolcie że nazwę je po imieniu - bliznę na mojej psychice mogę wytłumaczyć ogromną niechęcią jaką pałałem do tej instytucji, która zabierała mi połowę wolnego (?) czasu, jaki mogłem spędzić w domu, przed biurkiem. Co miałem na tym biurku? No, książki, zeszyty... magazyny o grach, telewizor, Amigę, Atari 65, SNES-a. Pograć chciałem, tak jak Wy. Ech, jeśli wiecie o czym mówię, co gorsze, wstrętne mackі budy wywlekają Was z wyrka każdego ranka, to współczuję Wam z całego serca. Ale, ale... Teraz to Wy nie macie aż tak źle. Są Game Boye, telefony komórkowe - na nich można zagrać w niezłe wynalazki. Ja tak dobrze nie miałem. Na lekcjach mogłem co najwyżej narysować mapę do "Montezumy", z pamięci oczywiście. No dobra, to były inne czasy, w których Graczowi nie podtykano co roku tego samego menu. A tutaj proszę, po ECTS dowiaduję się, że osiem na dziesięć gier 'na zimę" to znajomo brzmiące tytuły (nie będę wymieniać, bo szkoda miejsca). Tylko pozornie zmieniło się w naszym światku sporo rzeczy, ale tak naprawdę chodzi wciąż o to samo: chcemy się dobrze bawić. Nie tylko przed konsolą - na zlotach, również czytając kolejne numery PSX EXTREME. Staramy się Wam to zapewnić. Wiecie czemu? Bo nie możemy żyć bez gier, tak jak Wy. A teraz już zapraszam do lektury. Jest co czytać: relacja z ECTS i EXTREME PARTY 4, ostateczny werdykt dla czwartego COLINa, test telekonsolki N-Gage, sporo publicystyki. Pełne 100 stron! Spytacie o cenę? Ta sama! Ha!

Ścierbi Team

PS. Ze miesiąc mamy mały jubileusz - numer 75. W związku z tym zapowiada się coś ekstra. PE będzie dopasione wkładką (LOL), będą dwie konsole do wygrania (!), a poza tym zapewne mocno PSX'owy klimat - powspominamy sobie szarą konsolkę, na której zagrywaliśmy się przed kilku laty i zagrywamy się nieraz i dziś. Atakujcie kioski 21 października.

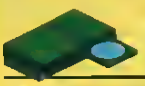


STR. 16

recenzje



F1' 97 48
PORSCHE CHALLENGE 48
TOCA 48
V RALLY 48
V-RALLY 2 48



BOMBASTIC 39
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CB 54
CHAOS LEGION 34
COLIN MCRAE RALLY 04 36
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS 42
FLIPNIC 46
LETHAL SKIES II 47
MOJO! 39
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER 39
ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII 44



F355 CHALLENGE 48
LE MANS 24 48
METROPOLIS STREET RACER 48



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CB 54
COLIN MCRAE RALLY 04 36
GHOST RECON: ISLAND THUNDER 40
MOJO! 39



ANIMAL CROSSING 56
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CB 54
MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR 55

POCKET

CT SPECIAL FORCES: BACK TO HELL 74
EYE OF THE BEHOLDER 74
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE 75
TEST N-GAGE 76

on line

KONSOLE W SIECI: 72
PHANTASY STAR ONLINE: EP I & II 73

REGION DVD

..... 78

opisy



Hardkor

BRANŻOWY PRZEGLĄD PRASOWY 67
BUGI 66
DREAMCAST LIVES 4EVER 64
EXTREME PARTY 4 50
HALO GAME TOURNAMENT 2003 71
N-KLAWE 67
OD GRACZA DLA GRACZY 61
OKIEM MANIAKA 59
POLSKIE AKCENTY 62
SZARA STREFA 58
TO BYŁO GRANE! 80



Pio

GO NOWE GRY GO

Manhunt

Kolejny megahit Rockstara?

Musisz przeżyć. Po prostu. Na tym opiera się główne założenie MANHUNT - ostrej gry akcji tworzonej przez osobny (inny niż ekipa od GTA) oddział ROCKSTAR GAMES. Tworzonej już prawie trzy lata!



Musisz przeżyć Po prostu Na tym opiera się główne założenie MANHUNT - ostrej gry akcji tworzonej przez osobny (inny niż ekipa od GTA) oddział ROCKSTAR GAMES Tworzonej już prawie trzy lata! Zła wiadomość widać to dość wyraźnie na pierwszych, publikowanych screenach Średnia jakość tekstur, brak zaawansowanego systemu generującego oświetlenia, spektakularność otoczenia na poziomie umownym. Lekki zgrzyt Miejmy nadzieję, że to zrzuty z jakiejś wczesnej wersji, do tego w kiepskiej jakości (co akurat jest faktem) Dobra wiadomość przez te 32 miesiące developer stworzył coś, co ma realne szanse stenia się naprawdę mocną, brutalną skradanką Fabułę w zeszłym numerze przedstawiał nigga Shiva, ja tylko przypomnę, że MANHUNT pakuje Cię (jako sympatycznego kryminalistę z karą śmierci na karku) do Cercer City - zdewastowanego miasteczka będącego planem chorego reality show, wypełnionego po brzegi bandą rządnych krwi sadystów Pomysł prosto z filmu "Running Man" (Arnie S dawał radę), w grach niespecjalnie jednak eksploatowany Co najlepsze, do miasta trafiasz kompletnie nieuzbrojony Noc, rozpadająca się, obdrapana wieżowce, a Ty co najwyżej możesz sobie pokleskać W oddali przebiega trzech kolezków, jeden w masce, z tesakiem, pozostali wywijają bejsbolami Młodzi nie są, ale gniewni i brzydcy na pewno Uskakujesz w cień. Tutej, zachowując się cicho (będzie odpowiedni wskaźnik) mozesz czuć się bezpieczny Za chwilę zdobywasz odłamek szkła, później łom Kilka rozprutych gardeł, a przed Tobą tereny kontrolowane przez kolejne, coraz liczniejsze gangi (wojskowi zabójcy, ekipa katów, kanibale, są nawet rasowi skinhaadzi!) Akcję obserwujesz w ujęciu TPP, jednak w przypadku cichego mordowania kadr przeskakuje w talawizyjną transmisję (zaplanowane ujęcia). Im dłużej zwlekasz przed zadaniem ciosu, czyhając w ukryciu, tym masakra na ekranach berdziej widowiskowa, lepiej punktowana Dodatkowo rozgrywka w MANHUNT ma zostać wzbogecona o szereg questów (np podążaj za białym królikiem - psycholem odzianym w taki właśnie strój, ghe, ghal), zmienne warunki pogodowe i ostry, mroczny klimat (odrąbywanie głowy na trzy uderzenia, hmmm). Szykuje się soczysty kawał mięcha, tylko ten brak udarzenia w oprawie mnie niepokoi . A premiera jeszcze przed 2004 r [myq]







Producent: ROCKSTAR GAMES
Date wydania: KONIEC 2003

Dwa w jednym, na Xboxa i PS2!

GTA: Double Pack

Plotki o przerzucaniu serii GTA na Xboxa, mimo umowy z SONY na exclusive do końca 2004 roku, wreszcie zostały potwierdzona oficjalnie Wcześniej parokrotnie informowałem na łamach "CN?", ze owa umowa została przez szychy z TAKE2/ROCKSTAR na tyle "usprawniona", ze juz na kilkanaście miesięcy przed jej wygaśnięciem zagramy w GTA3 oraz GTA VICE CITY na Xboxie Oba tytuły sprzedawane będą razem w jednym pudełku za cenę jednej gry, co jest posunięciem - ze strony wydawcy - rozsądnym i uczciwym zarazem. O ile wersje na PS2 niczym się nie będą roznić od tych, w ktore mozemy greć od dłuższego juz czasu, o tyle znacznie więcej emocji budzą konwersja na sprzęt MS. Już po pierwszych zdjęciach widać, ze koderzy wykorzystali warsja na PC - charakterystyczne takstrowanie, wyzsza rozdzielczość. Nie powinno być tez problemu z dorysowującym się horyzontem. Szczegołów na temet rozgrywki, ewentualnych dodatków itd jak na razie nia ma Wszystko wskazuje na to, ze po prostu dostaniemy oryginalne GTA3 i GTA VICE CITY z PS2 tylko podana w ładniejszym opakowaniu [shi]







Producent: Take 2
Data: 22 października (PS2, USA)
4 listopada (Xbox; USA)



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witam ! od razu przechodzę do konkretów, co by zaoszczędzić miejsca)



TAITO nie od dziś robi gry dziwne, zakręcone i niezrozumiałe dla ogółu (złośliwcy zaliczają do tego kręgu serię DENSHA DE GO!) Tym razem cała zastępy programistów myślały intensywnie i wymyśliły symulator maratończyka NAOKO TAKAHASHI NO MARATHON SHIYOU YO to połączenie gry strategicznej (Gracz ma na głowie zarządzanie całym klubem sportowym) z treningiem maratońskim (łącznie ze startami w zawodach) Grę zaczynamy z kilkoma jenami w kieszeni, małym klubikiem i kilkoma nic nie wartymi sportowcami, z których musimy zrobić istnych tytanów, którzy będą ściągać coraz liczniejsze rzesze kibiców, a co za tym idzie - coraz więcej pieniędzy będzie napływało do klubowej kasy A potem pozostaje już tylko rozbudowa klubu, treningi i bicie rekordów.) Esencją gry są zawody maratońskie, wykonane w iście telewizyjnym stylu Dodam tylko że w sesjach Motion Capture wzięły udział prawdziwe japońskie biegaczki maratońskie (?), w tym najbardziej utytułowana z nich, tytułowa Naoko Takahashi Gra ma ukazać się w listopadzie tego roku

Ostatnimi czasy SONY sądzi się z kim popadnie, gdzie popadnie i o co popadnie O ile można zrozumieć niezadowolenie firmy z tego, że ktoś produkuje i dystrybuuje chipy umożliwiające grę na "piratach" i wystąpienie na drogę sądową, o tyle idiotycznym wydaje się pozew SONY przeciwko firmie Innovative Polymer Solutions O co poszło tym razem? O domenę internetową wspomnianej firmy - ps com hk Prawnicy SONY w pozwie stwierdzili, że domena zbytnio się kojarzy ze skrótem od nazwy konsoli PlayStation. Sąd odrzucił jednak pozew, argumentując to tym, że właściciel domeny - David Woo - ma do niej pełne prawo, ponieważ PS może być też skrótem od Innovate 'P'olymer 'S'olutions. SONY już zapowiedziało apelację

Nieciekawe informacje dla fanów NINTENDO Następca GameCube'a może nie pojawić się w 2005 roku! Jeden z wysoko postawionych członków zarządu stwierdził, że na rok 2005 planowana jest premiera nowych konsol zarówno SONY jak i MICROSOFTu, a NINTENDO nie chciałoby, żeby ich nowa konsola znów 'wylądowała" pomiędzy launchami wymienionych firm, jak to miało miejsce w wypadku GC, co niezbyt korzystnie odbiło się na jego rynkowej pozycji

Ech, jak stworzą "kartofla" to "przed" czy "po" i tak nie będzie miało znaczenia bo dobry produkt sam się obroni.

TAITO Świat się stanowczo kończy! Potwierdziły się informacje o grze z Gacktem (j-popowym gwiazdorem, na dźwięk imienia którego laski mdleją), która nazywać się będzie BUJINGAI, a odpowiedzialne za skleconie tego tytułu jest TAITO (a nie mówiłem, że robią dziwne gry?) Wszystkich tych, którzy myślą że przy tej okazji powstanie jakaś innowacyjna gierka, muszę lekko rozczarować Będzie to gra akcji w modnym ostatnio gatunku "dewilomejkrajowopodobnym" To oznacza, że będzie dużo szatkowania mieczem, wszelakich fajerwerków i efektownych fikołów pod sufitem Czyli ilpe, choć TAITO twierdzi, że wszystko będzie jeszcze lepsze większe i efektowniejsze niż w dotychczasowych produkcjach tego typu Bieganie po murach magiczne miecze powietrzne pojedynki i combosy idące w setki A zarys fabuły? Główny bohater Liu Wang-Yu (w tej roli Gackt) jest dość nerwowym facetem, któremu nie podchodzą złe duchy i demony które będzie wycinał na pęczki swoim mieczem, gdzieś na obrzeżach Hong Kongu Prawda, że słodkie? Gra ukończona obecnie w 50% ma ukazać się w Japonii pod koniec roku, cena standardowa jak na PS2 - 6800 jenów Uwaga wszystkie rozhisteryzowane fanki Gackta - 1 września ruszyła stronka Gackta i Bujingai - http://www.bujingai.com/ - wersja w krzakach







Rowerowe szaleństwo czas zacząć! SEGA podała w ostatnich dniach, iż ma w planach wypuścić na japoński rynek składane rowery Bicykle zostaną wytworzone oczywiście w limitowanej ilości (co by ludzie się o nie zabijali), a ich cena powinna oscylować w okolicach 25 tysięcy jenów Rowerki będą naturalnie koloru niebieskiego z logiem SEGI, 'łukajcie' więc na fotki bo raczej nie zanosi się na podobną akcję poza Japonią i jest to jedyne szansa na podziwianie tych cacek Pozostaje nam dodatkowo czekać na trójkołowce od NINTENDO i bezdętkowe "górale" od SONY A co na to Bill?





Tokyo Metropolitan Museum of Photography ogłosiło, że ma w planach wystawę o wszystko mówiącej nazwie "Level X". Będzie to fotograficzny zapis przedstawiający wszystkie z 1200 gier, jakie zostały stworzone dla systemu Famicom (NES). Ekspozycji będą towarzyszyć inne wystawy, traktujące o historii gier w Japonii Swoją drogą 1200 to imponująca liczba i duże kłopoty Organizatorzy mają problem z dwoma grami, gdyż właściciele ich praw autorskich rozpłynęli się we mgle i nie ma jak do nich dotrzeć A dla mnie 1198 to też całkiem fajne liczba, ale ja się nie znam Wystawa potrwa od 4 grudnia br do 8 stycznia 2004.

Po długiej przerwie powraca "jeszcze jedna japońska popierdółka". Gra niesamowicie skomplikowana, pełna zaskakujących zwrotów akcji i nieludzkich efektów graficznych Panie i Panowie, oto YAKINIKU BAGYOU BONFIRE! - wirtualny grill W YBB! dostajemy cholernie odpowiedzialną robotę operatora grilla, a co za tym idzie - dwie pałeczki w łapę, i to chyba tyle Pozostaje nam już tylko serwowanie klientom wszelakiego mięsiwa, warzyw i grzybków z rusztu, na którym to wszystko zgrabnie przypiekamy A klienci potrafią być marudni, oj potrafią Każdy ma swoje preferencje jednym się będzie zajadać, drugiego nie dotknie, jedni lubią krwiste, drudzy spieczone na kamień Urwanie głowy No i tak podpiekamy z levelu na level, podpiekamy, podpiekamy ... kurczę pieczone, zgłodniałem, pora więc kończyć







Na zakończenie wspomnę jeszcze o tym, że konsol PS2 sprzedało się na całym świecie już 60 milionów, z czego aż 14 milionów egzemplarzy w Japonii i pozostałych krajach Azji

I to tyle, pa!

P.S. Ubierajcie się ciepło, zima idzie

LOKI



PlayStation.2 XBOX GAMECUBE PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY Dreamcast

ŚWIAT GIER BALTIX

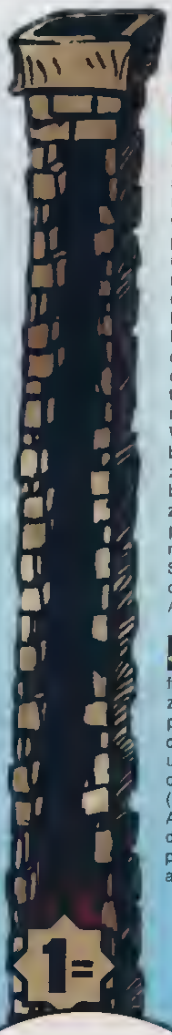
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole

SPRZEDAŻ RATALNA

SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

KONSOLO-METR

Ciąg dalszy powrotu do przeszłości - interesujące strzępki informacji i zoskakujące niekiedy newsy, które na przestrzeni ostatnich lat ukazywały się w zachodnich magazynach o konsolach. Ciąg dalszy znajdziesz w HARDkorze.



Rok 1998, lato - Electronic Gaming Monthly #109

Wywiad z szychą z SCEA, Kazem Hirai. Obok standardowych autokreujących wtrętów ("PlayStation jest największym sukcesem SONY w historii, większym nawet od walkmana") kolezka wykręca się zręcznie z pytań o projekt PlayStation 2 oraz wyznaje, iż nie byłoby większych problemów z możliwością korzystania z dobrodziejstw usług on-line za pomocą PSX'a. Partner SONY, Lightspan Partnership przeprowadzeła swojego czasu test ewentualnych predyspozycji konsoli pod kątem Sieci i nie było z tym większych problemów (powstałe nawet stosowna przeglądarka stron WWW). SONY nie angazowało się bardziej w tan pomysł gdyż założeniem pierwszego PlayStation była prostota - jedyny soft czerpie się z CeDeka, nie ześ ściągając popierdółki z Sieci. Aż dziw bierze, że mając takie doświadczenie w temacie, SONY "znęcało" się nad Greczami odwlekając premierę Network Adaptora.

Wyniki internetowej sondy "Kto powinien zagrać Larę Croft w filmie z jej udziałem?". Wygrale zdecydowanie Sandra Bullock (28%) przed Elizabath Hurley (26%, swojego czasu moje osobista faworytka i nadal uważam, ze ona pasowała najbardziej), mniej znaną Alyssą Milano (15%) i... Victorią Beckham (wówczas Adams, 13%). W sumie Andzelina też dała radę, zresztą do tej roli nie potrzeba wielkiego... talentu aktorskiego oczywiście).□ [koso]





HALO-klon, ale może być ciekawy.

Producent: Majesco
Data wydania: wiosna 2004

Advent Rising

Dobra wiadomość dla wszystkich znudzonych standardowymi fabułami, w których to Ziemianie byli zawsze osadzani w roli słabeuszy na których najeżdżały wszystkie możliwe kreatury. W najnowszej grze sygnowanej przez MAJESCO - ADVENT RISING - za fabułę jest odpowiedzialny Orson Scott Card, wybitny twórca literatury S-F (m.in. takie powieści jak "Gra Endera" i "Dzieci Umysłu"). Akcja gry osadzone jest w nieokreślonej przyszłości w galaktyce będącej zlepkiem wielu tysięcy ras i kultur. Za najgroźniejszą bezsprzecznie uznawani są ludzie. Jedna z ras, obawiając się dominacji Ziemian, postanowiła rozwiązać sprawę w prosty sposób - poprzez całkowitą eliminację gatunku ludzkiego. Gracz wciela się w rolę niejakiego Gideona Wyatha, mieszkańca ostatniego pozostałego przy życiu skupiska ludzkiego, a jego najwyższym priorytetem jest ochrona siebie i swoich towarzyszy przed zagładą. Zmyślna historyjka, nie ma co... Ale do rzeczy. ADVENT RISING będzie miał również inne mocne punkty oprócz otoczki fabularnej. Grę można określić jako action-adventure (TPP) z dużą dawką shootera, całość utrzymana w filmowym stylu i naszpikowana efekciarstwem. Pomykając po różnych planetach i walcząc z najeźdźcami przyjdzie nam wypróbować specjalne zdolności Gideona, m.in. umiejętność lewitacji, telekinezy oraz wykonywania matrixowych akrobacji (bieganie po ścianach i lutowania z dwóch gunów jednocześnie). Będzie możliwość rozbijania się jednym z 18 futurystycznych pojazdów - a'la HALO, czyli jazda plus strzelanie. Do przejścia czeka 6 rozdziałów rozbitych na kilkanaście levell, a zabawę skutecznie będzie wydłużać nieliniowość rozgrywki (decyzje Gracza będą rzutować na dalszy rozwój akcji). Tak więc, aby poznać całą fabułę i zczaić wszystkie wątki trzebe będzie kilkakrotnie ukończyć grę. ADVENT RISING śmigać będzie na lekko zmodyfikowanym silniku UNREALa i wg zapewnień davalopera (GLYPHX) ma cierować piękne efekty świetlne rodem z filmów sci-fi - wszędzie wybuchy, rozbłyski strzałów z blastera itp. Gra jest jeszcze we wczesnym stadium rozwoju, ale rokuje na całkiem udany tytuł.□ [raq]



PIGUŁA

Amerykański oddział KONAMI przedstawił szczegóły dotyczące drugiej odsłony DDRMAX. Wśród łącznie sześćdziesięciu pięciu singli znajdą się m.in. takie utwory/wykonawcy jak:

A Little Bit Of Ecstasy (Jocelyn Enriquez)
Busy Child (The Crystal Method)
D2R (Naoki)
Days Go By (Dirty Vegas)
Dream A Dream (Captain Jack)
Heaven (DJ Sammy & Yanou featuring DO)
Love At First Sight (Kylie Minogue)
The Whistle Song - Blow My Whistle Baby (DJ Alligator Project)
Twilight Zone - B-C Extended Club Mix (2 Unlimited)
Will I? (Ian Van Dahl)

W sumie bez większych rewelacji, SONY w przypadku swoich muzycznych produkcji, co wyraźnie widać było podczas ECTS-u (patrz relacja z targów) zdecydowanie w większym stopniu stawia na te bardziej znane i popularne hity. "Trochę" ułatwia im to fakt, że oddział Sony Music wydaje połowę całej muzyki na świecie. Tymczasem KONAMI podało wreszcie wszystkie tryby zabawy w DDRMAX2. Begginer, Nonstop (brak przerw między kolejnymi utworami), Endless (test wytrzymałości, czyli jak dać radę w zawrotnym tempie), ponadto będą też Workout i Edit (ustawienie własnych układów). Premiera we wrześniu. [shi]

Hmm, japońska przygodówka, ale przygodówka prawdziwa i to w dobrym wydaniu - od CAPCOMu. Po drugiej stronie oceanu i na Starym Kontynencie przyjęła nazwę GLASS ROSE (w Japonii GARASU NO BARA - czyli barabara chyba nie będzie), padły też informacje dotyczącego głównego bohatera, w którego wcieli się znany japoński aktor Masahiro Matsuoka (manewr podobny do tego z ONIMUSHA 3, gdzie jedną z głównych ról zagra Takeshi Kaneshiro). Akcja rozgrywa się pod koniec lat dwudziestych ubiegłego wieku i poprowadzimy śledztwo dotyczącego morderstwa - w praktyce oznacza to eksplorację kilkudziesięciu pomieszczeń jednego z okazałych domów, w którym miało miejsce zabójstwo, rozwikłanie nie prostych zagadek. No i troszkę emocji bazujących na strachu, bowiem GLASS ROSE wykazuje drobne powiązania z gatunkiem survival-horror (odpowiednie budowanie napięcia, tu głównie poprzez muzykę). Japończycy zagrają z końcem roku, pozostałe kontynenty muszą czekać minimum na I kwartał 2004. [shi]





KONSOLO-METR

SONY ze swoją dominującą pozycją jest na najlepszej drodze ku temu, by rządzić niepodzielnie konsolowym rynkiem przez minimum kilka kolejnych lat. ECTS, a konkretniej PlayStation Experience, impreza współtowarzysząca tym największym targom branżowym w Europie, pokazała, że PS2 ma się obecnie więcej niż doskonale.



PS2 To, że PS2 jest kompatybilna w dół i odtwarza bez przeszkód gry z PSX a jest solidnym argumentem przy zakupie konsoli. Tym bardziej cieszy wiadomość, potwierdzona już oficjalnie przez SONY ustami Kena Kutaragi, iż PlayStation 3 także odznaczać się będzie pełną kompatybilnością ze starszymi sprzętami i obsługy gry nie tylko z PS2, ale również z pierwszego Plejaka. Innymi słowy, biblioteka gier dostępnych na PS3 w momencie launchu konsoli (planowo rok 2006) liczona będzie w tysiącach tytułów. [shi]

PS2 Hideo Kojima, na którego - podczas pobytu na ECTS-ie - natknęliśmy się wychodząc po godzinie z toalety dla VIP-ów (zmieniliśmy wystrój:), oficjalnie podczas targów przyznał, że grą MGS3: SNAKE EATER kończy swoją przygodę z seną, oddając pałeczkę reżysera i głównego kierownika produkcji komuś innemu. Przypomnę tylko, że podobnej informacji udzielił zaraz po premierze MGS2: więc jeśli część czwartą tworzył będzie jednak ponownie Kojima, to nikogo to chyba specjalnie nie zaskoczy. [shi]

PS2 Mało powiedzieć interesującą wiadomość przekazał podczas ECTS-u dyrektor marketingowy VALVE, Doug Lombardi, który przyznał, że HALF-LIFE 2 może w przyszłości pojawić się również na konsoli PS2. Jak na razie trwają ostatnie poprawki w kodzie wersji pecetowej, mającej premierę w połowie listopada, natomiast wciąż cisza jeśli chodzi o datę wydania konwersji na Xboxa, który z kolei ma exclusive konsolowy na ten tytuł do końca 2004 roku. [shi]

The Movies

Zostoń drugim Tarontino

Producent: ACTIVISION
Date wydania: NIEZNANA



Kolejna produkcja od Petera Molyneuxe, która ma być namiastką „symulacji prawdziwego życia i nieograniczonej swobody działania, zaskakując przy okazji szeregiem innowacyjnych patentów". Kolejna po tych, które już od kilku lat powinny zadebiutować na rynku, ale coś nie za bardzo mogą. Grając w THE MOVIES przejmujesz kontrolę nad studiem filmowym, ujętym na przestrzeni lat 1910-2010. Celem jest przetrwanie przez tak długi okres w tym trudnym, mocno specyficznym biznesie. Jak? Poprzez produkcję różnego rodzaju obrazów kinowych, m.in. komedii, westernów, dramatów, zwykłych romansideł czy tanich filmów sensacyjnych. Dbać trzeba o całe zaplecze: ekipa filmowców, technicy, montażyści, statyści, scenarzyści. Zdecydowanie najważniejsi są jednak aktorzy i to na nich właśnie, obok dbania o całe zaplecze (czyste elementy strategii), skupiają się główne zadanie Gracza. Interakacja z aktorami stanowi priorytet - kontrolowanie gwiazd i gwiazdeczek odbywa się w sposób podobny do tego z serii THE SIMS - każda ma charakterystyczną dla siebie osobowość. Istnieje ciągła potrzeba, by zaspokajać ich zachcianki (albo odwrotnie - pastwić się nad nimi!) i prowadzić z mniejszym lub większym powodzeniem po kolejnych szczeblach kariery, "rozbudowując" postać. Z czasem pojawią się typowe dla show-biznesu problemy: gwiazda może zacząć np. pić za dużo alkoholu, ewentualnie - co zresztą zostało pięknie nazwane przez dev. (LIONHEAD) - przesadzać w temacie "making love" (innymi słowy, stosować liberalną politykę partnerską.). Kręcąc poszczególne filmy pamiętać też należy o tym, że zmontowanie Terminatora pod koniec lat czterdziestych XX wieku "raczej" mija się z celem. Osta wydania, jak przystało na Plotrka, bliżej niesprecyzowane. [shi]





PIGUŁA krótko i na temat

PS2 Rewelacyjne wyniki sprzedaży notuje w Japonii siódma część serii WINNING ELEVEN, w Europie znana lepiej pod nazwą PRO EVOLUTION SOCCER 3 (premiera w listopadzie, będzie też, pierwszy raz w historii, wersja na PC...). Tylko w pierwszym tygodniu po trafieniu gry do sklepów rozeszło się 640 tys. kopii, by po niespełna miesiącu sprzedaż przekroczyła już milion sztuk - tym samym WE7 zyskało już status platyny. Dla porównania, poprzednią część serii WE6 zakupiło jak do tej pory 1,2 miliona Japończyków (drugie tyle nabyli Gracze w Europie: PES2). Tak trzymać! [shi]

PS2 Wspaniała wiadomość dla fanów FRONT MISSION - czwartą część z początkiem września oficjalnie potwierdziło SQUARE-ENIX. Akcję umiejscowiono w sześć lat po wydarzeniach znanych z pierwszej odsłony, a scenariusz uwzględnia dwie główne postacie - Elza i Darryl. Grać będzie można zarówno jedną, jak i drugą, przeżywając tę samą historię z dwóch różnych perspektyw. Najprawdopodobniej uwzględniony zostanie tryb on-line, choć nie wiadomo czy pozostanie on przy wersjach anglojęzycznych. Premiera w KKW jeszcze tej zimy, USA oraz Europa czekają na datę wydanie. [shi]

PS2 Na wrzesień firma Mad Catz zapowiada amerykańską premierę urządzenia GameShark Media Player do PS2. Pozwala ono, dzięki współpracy z Network Adaptorem, wyświetlać na ekranie telewizora filmy wideo, pliki graficzne (mpeg, DivX, jpg itd.) czy też np. odsłuchiwać muzykę (mp3) z domowego komputera PC. Całość jest niezwykle prosta w obsłudze, sprzęt współpracuje z wszystkimi modelami konsoli PS2 i komputerami wyposażonymi w systemy Windows, Linux lub Mac OSX. Koszt nowego GameSharka to niespełna 50$ (niecałe 200 zł). [shi]

PS2 Intrygujący wydaje się być fakt, że trzecia część "szutera" TIME SPLITTERS nie ma obecnie wydawcy. Developer w postaci FREE RADICAL, posiadający prawa do całej serii poinformował ze EIDOS - firma która wyplute wcześniej na rynek obie odsłony TS - nie jest zainteresowana wydaniem części trzeciej. W gronie potencjalnych kandydatów najczęściej wymienia się teraz ACTIVISION, z którym FREE RADICAL współpracuje nad zupełnie inną grą (z gatunku survival-horror - szczegółów brak, tytuł nieznany). [shi]

PS2 Od połowy września wchodzi na europejski rynek nowa wersja kolorystyczna drugiego Sonieka. Oprócz standardowego, czarnego koloru, teraz PS2 kupić będzie można również w wersji srebrnej (dokładniej określanej jako "satin silver"), idealnie komponującej się np. z linią kolorystyczną niemal wszystkich obecnie produkowanych telewizorów SONY. Innowacją jest wbudowany od razu w konsolę port podczerwieni do obsługi pilota DVD, ponadto w zestawie znajdują się dwa (srebrne oczywiście) pady DS2. Jak stwierdził Chris Deering, szef europejskiego oddziału firmy (SCEE), "klienci mogą teraz sami wybrać, które konsola - czarna czy srebrna - bardziej pasuje do ich domowego sprzętu A/V". Wszystko za cenę 229 Euro, czyli w przeliczeniu na złotówki nieco ponad tysiąc zł. [shi]



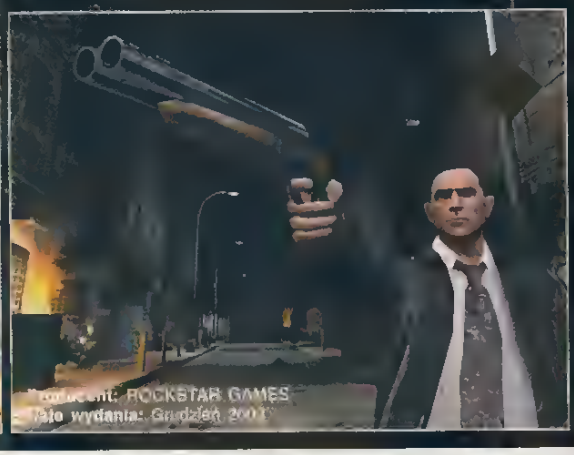
Max Payne 2 The Fall of Max Payne

Starszy, z bandą kumpli i... zakochany?

To widać już na pierwszych screenach. Jest zmęczony, przygięty do ziemi przez życie, wypalony... Tak właśnie prezentuje się Max Payne w kontynuacji opowieści o policjancie zapchniętym na krawędź. Bardzo wkurzonym policjancie. Tym razem fabuła ma rozwijać się wokół zabójstwa partnera Maxa, o które zresztą on sam zostaje podejrzany, a żeby było jeszcze ciekawej - wcale temu nie zaprzecza. Do tego scenariusz THE FALL OF MAX PAYNE ma wchodzić w konwencję kryminału noir z tragicznymi wątkami [illegible]. Powinno wypalić - bardziej dojrzała opowieść [illegible] noc, brud i tajemnicze, niebezpieczna babeczka, a resztą dręczy [illegible] wątkowi developer mógł wprowadzić postacie, które w poszczególnych levelach będą wspierać Cię ogniem (wspomniana Mona Sax czy tłusty, włoski bandzior). Przyjemnie, Rómie symbiotycznie wypada kwestia usprawnionego silnika gry. Modele postaci prezentują się bardzo realistycznie (świetna od [illegible] wa przygotowana mimika, tekstury odwzorowujące różnego rodzaju tkaniny, uwydatniające załamanie materiałów, fakturę itd.). Do tego ich fizyka spokojnie wbija się w standardy wyznaczane przez produkcje z najwyższych półek. Na jednym z filmików Max ciska granat w bandę oprychów znajdujących się na wyższym piętrze, by następnie spokojnie podziwiać ciała wyginane eksplozją, z impetem uderzające o ściany. Robi wrażanie. Tak samo zresztą jak jeszcze mocniej rozbudowany tryb Bullet Time, bardzo plastycznie opracowany ogień czy system cieni. Zapowiada się widowiskowe, klimatyczne wymiana ognia na skalę masową. Oby tylko rozgrywka nie popadała w monotonię - tak, jak to było w przypadku pierwowzoru [myq]







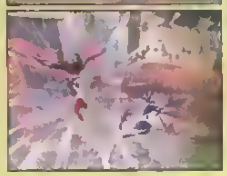
Producent: ROCKSTAR GAMES
Data wydania: Grudzień 2001

W USA można od września kupić specjalnego bundle pack, w skład którego wchodzi konsola PS2 wraz z Network Adaptorem i grą ATV OFFROAD FURY 2 do zabawy w Internecie (gorszego tytułu wybrać chyba nie mogli, ale to już problem Amerykanów). Całość zamknięta w jednym pudełku kosztuje 199$, co przekładając na złotówki daje kwotę poniżej 800 PLN-ów. "Gola" konsola nadal jest dostępna za 179$ (nieco ponad 700 zł). Czekamy na podobny ruch w Europie [shi]

Kolejna odsłona mini-gier wykorzystujących kamerę do PS2 została ostatecznie nazwana EYE TOY GROOVE. [illegible] w tym muzyki SONY znacznie kładzie w tym przypadku nacisk na termin "gra muzyczna" - łącznie na płycie znajdzie się dwadzieścia pięć licencjonowanych singli (m.in. twórczość Madonny), a zabawa polega na odpowiednich ruchach ciałem i trafianiu w ściśle określone miejsca (pracują ręce i nogi). Nowa odsłona EYE TOY, ciągle zajmującego czołowe miejsce na listach sprzedaży w Europie, zaplanowana jest na 5 grudnia [shi]

Kontynuacja średnio udanego SHINOBI nazywać się będzie KUNOICHI o czym oficjalnie poinformowała SEGA. Sam tytuł to nic innego, jak imię głównej bohaterki - niezłe wygimnastykowanej kobiety o umiejętnościach dwudziestu ninja, skaczącej na wysokość kilku metrów i powalającej stu przeciwników na raz (w międzyczasie jeszcze zdąży poprawić makijaż). Usprawniono system nabijania combosów, a całość jest znacznie bardziej "bajkowa" od SHINOBI - klimaty mocno futurystyczne (biegamy głównie po industrialnym Tokio), w dodatku wyraźnie czuć od KUNOICHI zapach mangi. Mieszkańcy Japonii ruszą na sklepy 3 grudnia, nie potwierdzono na razie daty wydania USA/Euro [shi]





W dniach 26 - 28 września odbędzie się kolejna edycja targów Tokyo Game Show (Japonia) znanych lepiej pod skrótem TGS. Jednym z pierwszych wydawców, którzy ogłosili swój lineup na tę imprezę jest SEGA. Firma zaprezentuje następujące produkcje: DORORO, SONIC HEROES, PUYO PUYO FEVER, KUNOICHI [illegible] a SHINOBI, oraz dwie gry z gatunku "nie opuszczę nigdy Japonii": DERBYTSUKU 3- DERBY UMA O TSUKUROU i PRO YAKYUU TEAM O TSUKUROU! 2002. Powiedzmy sobie szczerze: gorzej niż mizernie, SEGA, oo się z tobą, do diabła dzieje...? [shi]

Zapowiadany od "nie-wiadomo-ile" westernowy shooter RED DEAD REVOLVER, notabene smakowicie się prezentujący, został skreślony z listy wydawniczej CAPCOMu. Przypomnę, że gra była dwukrotnie wystawiona (raz nawet w wersji grywalnej) podczas targów E3, była też pokazywana przed rokiem na TGS-ie. Powodów swojej decyzji japoński wydawca nie podał i przypuszczać można tylko, że RDR był co najwyżej na poziomie gier recenzowanych przez Playmana. [shi]

SHIN SANGOKU MUSOU 3 MUSHOUDEN, czyli w wersji anglojęzycznej DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS został oficjalnie potwierdzone na rynku wydawniczym w USA. To nic innego, jak dodatek do DYNASTY WARRIOR 4, opracowany przez dev. OMEGA FORCE, który zawiera m.in. opcję przeniesienia Save a z "czworki", nowe ustawienia poziomu trudności, dodatkowe uzbrojenie oraz szereg map zapewniających przynajmniej kilka godzin dobrej zabawy... w zasadzie wyłącznie fanom serii [shi]

SKYNET
10 lat na rynku !

PlayStation 2

899,-*

- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

AKCESORIA PS2

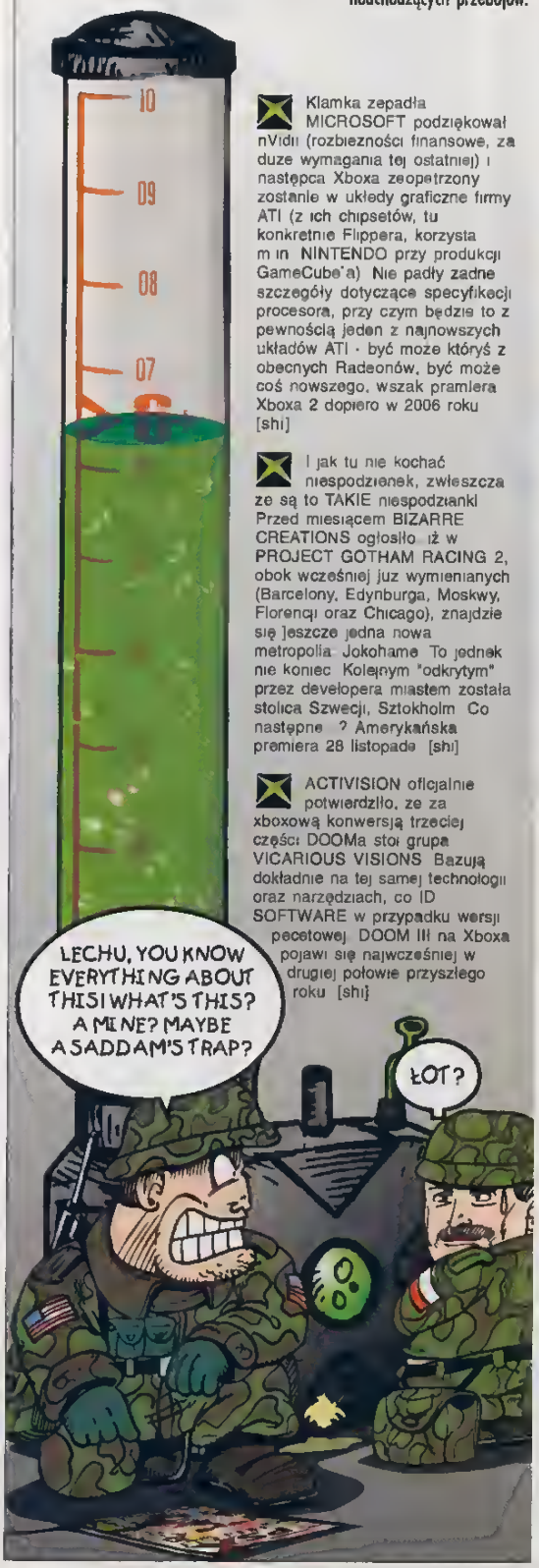
Memory Card 8MB Sony	129,-
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Myszka USB Logitech	75,-
Kierownica CYBER WHEEL	169,-
Multipad	80,-
Multipad + Vertical	70,-
Kabel RGB	20,-
Kabel RGB Hi-Fi	25,-
Kabel RGB Hi-Fi DVD	30,-
Pal Converter	40,-
Kabel Link PS2	30,-
Kabel Optyczny	45,-
Kabel S-VIDEO PRO	50,-
Pilot DVD mini	50,-
Pilot DVD	60,-
Pilot DVD Sony	110,-
Przedłużacz Pada	20,-
Adapter Monitor PS2/XBOX	230,-
Adapter Pad PS2/PC	50,-
Głowica Laserowa V3,V4	300,-
Głowica Laserowa V5,V7	330,-

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

KONSOLO-METR

Lekko stagnacja dotknęła konsolę MICROSOFTu, przynajmniej jeśli chodzi o targi ECTS. Gigant z Redmond, jako jedyny z trójki producentów konsol, nie zadbał o odpowiednią promocję i na targach nie pokazał praktycznie nic. Szkoda. Rekompensuje to świetnymi grami i... zojawkami nadchodzących przebojów.



Klamka zapadła MICROSOFT podziękował nVidii (rozbieżności finansowe, za duże wymagania tej ostatniej) i następca Xboxa zeopetrzony zostanie w układy graficzne firmy ATI (z ich chipsetów, tu konkretnie Flippera, korzysta m in NINTENDO przy produkcji GameCube'a) Nie padły żadne szczegóły dotyczące specyfikacji procesora, przy czym będzie to z pewnością jeden z najnowszych układów ATI - być może któryś z obecnych Radeonów, być może coś nowszego, wszak premiera Xboxa 2 dopiero w 2006 roku [shi]

I jak tu nie kochać niespodzianek, zwłaszcza ze są to TAKIE niespodzianki Przed miesiącem BIZARRE CREATIONS ogłosiło, iż w PROJECT GOTHAM RACING 2, obok wcześniej juz wymienianych (Barcelony, Edynburga, Moskwy, Florencji oraz Chicago), znajdzie się jeszcze jedna nowa metropolia Jokohama To jednak nie koniec Kolejnym "odkrytym" przez developera miastem została stolica Szwecji, Sztokholm Co następne ? Amerykańska premiera 28 listopada [shi]

ACTIVISION oficjalnie potwierdziło, ze za xboxową konwersją trzeciej części DOOMa stoi grupa VICARIOUS VISIONS Bazują dokładnie na tej samej technologii oraz narzędziach, co ID SOFTWARE w przypadku wersji pecetowej DOOM III na Xboxa pojawi się najwcześniej w drugiej połowie przyszłego roku [shi]

Uwaga, RARE! Czytaj: zapowiada się full wypas.

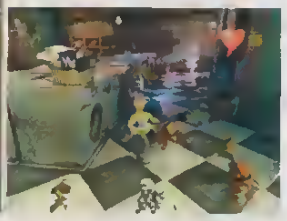
Grabbed by the Ghoulies



Pierwszy tytuł na konsolę MICROSOFTu przygotowany przez kultową w środowisku N64 grupę koderów RARE, developer stojący m in za DONKEY KONG COUNTRY czy BANJO-KAZOOIE (notabene jego trzecia część zmierza już na X-a), wykupione kilka miesięcy temu od NINTENDO, ma do zaoferowanie grę akcji, łączącą elementy klasycznego beat em-up orez platformera. Banalna fabuła dzieciak imieniem Cooper rusza na ratunek swojej dziewczynie, która została GRABBED BY THE GHOULIES. Sterując Cooperem przyjdzie Graczom przemierzyć przeszło 100 lokacji i rozprawić się z wieloma wrogami (m in. mumie, szkielety, upiory, zombie - wszyscy bajkowo wydesignowani), w celu ratowania porwanej towarzyszki życie Podstawą GBTG będą mechanizmy znane z wczesniejszych gier brytyjskiego developere na N64 (Donkey Kong, Banjo-Kazooie) skakanie i zbieranie stuffu, mnóstwo sekretów, sporo kombinowanie z zagadkami, walki z bossami itp Oprócz własnych kończyn Cooper będzie mógł użyć w walce różnych szurniętych pukawek oraz tego, co znajdzie (krzesła, nogi od stołu, gaśnice jedzenie) Na zajewkach wideo widać, ze GBTG śmiga na solidnym silniku, a kreskówkowy styl wypada bardzo przyjemnie dla oka. Tytuł jest ukierunkowany głównie dla dzieci, ale - jak zapewnia RARE - starsi Gracze również będą usatysfakcjonowani □ [raq]



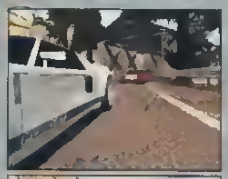




PIGUŁA

Kolejna promocja gier na Xboxa na terenie Wielkiej Brytanii gdzie do poziomu niespełna 30 euro (ok 130 zł) spadły ceny DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL PROJECT ZERO oraz TAO FENG O dziesięć euro mniej kosztują teraz BLINX QUANTUM REDSHIFT SHENMUE 2 i TOE JAM & EARL III Pozostaje mieć nadzieję, ze promocja obejmie całą Europę choć na Polskę - z wiadomych względów - i tak nie ma co liczyć [shi]

Na 31 października zaplanowano premierę najnowszej wyścigówki z obozu EMPIRE, której kod układe melo znane RAZORWORKS STUDIO Konkretniaj chodzi o FORD RACING REVOLUTION, grę powstającą przy ścisłej współpracy z samochodowym koncernem Forda Zaoferuje łącznie trzydzieści dwa pojazdy, co nie jest liczbą szczególnie oszałamiającą, od klasycznego Mustanga z 1968 roku, przez rajdowego Focusa, aż po współczesne koncepty firmy Będą rożnego rodzaju nawierzchnie trasy szosowe tory wyścigowe, ale i przebijanie się jeepami przez dżunglę czy pustynię Gorzej z grafiką, bo ta wyraźnie daje do zrozumienia ze nic wielkiego z FRR nie będzie - nie najwyższych lotów tekstury niewiele obiektów na poboczach Może model jazdy zaskoczy czymś pozytywnym? Może [shi]





W Stanach Zjednoczonych ruszył specjalny program MICROSOFTu nazwany XSN Sports, przygotowany specjalnie dla "sportowej" części użytkowników serwerów Xbox Live, stanowiący zgrabne połączenie możliwości komputera PC Xboxa i konta użytkownika Xbox Live O co chodzi? Za pomocą strony http //XSNSports com Gracz będzie mógł zapisywać się a następnie brać udział w szeregu rozmaitych turniejów Ed Fries wice-szef amerykańskiego oddziały firmy mówi, ze XSN Sports zrewolucjonizuje sportowe gry widao Gość ma rację, bo już teraz powstają ligi rozgrywane są puchary turnieje itd Na razie tylko w NFL FEVER 2004, ale ne najbliższe miesiące zapowiedziano już m in AMPED 2 NBA INSIDE DRIVE LINKS 2004 i NHL RIVALS 2004 Na podobny ruch w Europie raczej nie ma co liczyć e szkoda Na zdjęciu Anna Koumikova której Bill zapłacił za uśmiech oraz promocję programu XSN Sport (o niczym innym nie wiem) [shi]



KONSOLO-METR

Po raz pierwszy od kilku lat NINTENDO wystawiło swoją własną ekspozycję na ECTS-ie. Choć określenie "na" jest nieco chybione - wszystkie gry firmy wystawione były pozo halą Earls Curt, na jednym z parkingow - w specjalnie przystosowanym do tego celu tirze. Zabolało przesunięcie premiery drugiej części PIKMINo.



Kolejnym wydawcą, który mowi "pa, pa" NINTENDO został EIDOS Jak zaznaczył Mike McGarvey jeden z szafów firmy, produkcja gier na GameCube e jest po prostu nieopłacalne z uwagi na znacznie niższą niz w przypadku PS2 oraz Xboxa sprzedaz Oznacza to niniejszym, ze na GaCku nie pojawią się juz zadna gry EIDOSu (jak na razie i tak ukazała się jedynie konwersja drugiej czesci HITMANe) [shi]

Niestety, ale opóźnieniu uległa data premiery drugiej części PIKMINa. Na terenie Stanow Zjednoczonych gra pojawi się najwczesniej w drugim kwartale przyszłego roku, a nie jak wczaśniej zapowiadano pod koniec biezącego Co oczywiste, o kilka miesięcy przesunie się także wydenie wersji PAL. [shi]

Świetnie sprzadaje się na rynku KKW eRPeG pt TALES OF SYMPHONIA który w zaledwie tydzień po wejściu do sklepow rozszedł się juz w nakladzie przeszło 200 tys egzamplarzy Przypomnę, jeśli Star nie przedstawiał tego jeszcze w zadnej tabelce ze amerykanska wersja gry planowana jest na 1 kwietnia 2004 roku - I nie jest to żaden żart z mojej strony O Europie cisza, tradycyjnie [shi]

Decha i mnóstwo akcji

Go! Go! Hypergrind

GO! GO! HYPERGRIND prezentuje odmienne podejście do tematu skateboardingu Na bok realistyczne triki i prawdziwi skejterzy - tutaj będzie miejsce na postacie żywcem wyjęte z kreskówek, głupkowaty klimat i naprewdę zwanowene akcje Bo co powiesz na przykład ne skoki na deskoroice przez ogień, obrzucanie się podczas jazdy laskami dynamitu czy jak najsilniejsze przywelenie z rozpędu w billboard ? Za najlepsze/ najgłupsze wyczyny będą przyznawane dodatkowe bonusy! Zasuwac będzie mozna roznymi





wynalazkami mumia tygrys, dwugłowy kolo czy Frankenstein Wg zapewnień developera (TEAM POPONCHI) tryb Multiplayer ma być tak kozacki, ze po zakończonej rozgrywce będziemy wykręcać



gacie z potu Świrować jarząbka będzie mogło jednoczesnie 4 Graczy w róznych trybach od zwyklego wyścigu przez zabawę w "spychanego", az po klasyczny Deathmatch Gra powstaje przy współpracy ze studiem enimacyjnym SPUMCO, odpowiedzielnym m in za popularną w Stanech kreskowkę pt "Ren & Stimpy" To własnie oni pracują nad certoonowym designem gry i cel-shadingową grafiką HYPERGRIND moze być miłą odskocznią od TONY HAWK S UNDERGROUND [raq]

Producent: ATLUS
Data wydania: październik 2003



PIGUŁA

Pojawiły się ostatnio informacje, jakoby do pre-orderów składanych na MARIO KART: DOUBLE DASH!! (gra wymiata, patrz relacja z ECTS-u) dołączana miałaby być na osobnym krążku odświeżona wersja oryginalnego MARIO KART 64 z N64 (podobnie było z THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER, gdzie bonusowo dorzucano OCARINA OF TIME). NINTENDO oficjalnie jednak zaprzeczyło, informując, że tym razem nic takiego nie będzie mieć miejsca. A szkoda. [shi]

Big N zapowiada, że coraz więcej gier firmy posiadać będzie opcję zabawy przez LAN Jak na razie potwierdzono taki tryb w MARIO KART: DOUBLE DASH!! oraz w KIRBY AIR RIDE. Tymczasem doszły STAR FOX 2 i snowboard 1080 AVALANCHE. Posiadacza kart sieciowych będą mogli zmagać się maksymalnie w osiem osób, pytanie tylko, czy jest na świecie aż ośmiu posiadaczy sieciowych adapterów do GaCka (ironie zamierzona, może NINTENDO wreszcie ruszy konkretnie ze sprzedażą - trzeba wierzyć). [shi]

Z ciekawostek dropsa: jedną z promocji firm NINTENDO oraz Coca-Cola jest ostatnio dołączania do napojów tej ostatniej (butelki 0,5 litra i większe) specjalnych mini-figurek z gier. W tym konkretnym przypadku chodzi o postacie z MOTHER 1+2 (GBA). W polskich sklepach zamiast szukać figurek, radzę sprawdzać datę ważności napoju:). [shi]

Bazując na popularności serii GTA, VIVENDI wrzuca na rynek zbliżoną w założeniach - choć oczywiście mającą "nieco" lżejszy ciężar gatunkowy - grę THE SIMPSONS: HIT & RUN. Akcja umiejscowiona została w miasteczku Springfield, głównymi bohaterami są zaś Bart, Homer, Apu, Marga i Lisa - piątka doskonale znana fanom kreskówki. Przemówią oryginalnymi głosami z TV.



Ogółem RADICAL ENTERTAINMENT (dev.) szykuje ponad pięćdziesiąt misji, zarówno jeżdżąc furami po mieście (blisko czterdziestka różnych pojazdów), jak i tych "chodzonych" (do niektórych budynków można wejść, można też poruszać się na piechotę po ulicach). Pierwszy raz w historii gier z udziałem Simpsonów dostępne będą do eksploracji lokacje Kwik-e-mart, Power Plant, czy też dom szumiącej rodzinki. Multiplayer zapewni zabawę maksymalnie czterem Graczom jednocześnie, w każdej z trzech wersji (w grę wchodzą wszystkie konsole NG). W sklepach z początkiem listopada. [shi]

Cichaczem po sakiewkę

Thief III

Producent: EIDOS
Data: NIEZNANA



Niezbyt fortunnie byłoby tu użyć terminu ekradanka, w konsolowym świecie kojarzonego bardziej z produkcjami pokroju MGS-a czy SPLiNTER CELL. Tymczasem mocno pecetowy THiEF III opiera się na nieco innych zasadach - teoretycznie też chodzi o to, by przeciwnik nas nie dostrzegł, by przemykać przez lokacje niezauważonym, nieco odmienna jest jednak specyfika tej zabawy. Główną rolę odgrywają cienie - to właśnie one są Twoim, jednym w zasadzie, sprzymierzeńcem. Umiejętnie wykorzystując co bardziej zaciemnione miejsca poruszasz się gościem imieniem Garrett, mistrzem złodziejskiego fachu. Potężne poziomy w większości umiejscowiono na terenie zamku oraz uliczek niewielkiego miasteczka, a wszystko rozgrywa się w nocy, co zresztą widać świetnie na screenach - gra jest utrzymana w bardzo mrocznych klimatach. Podobać się może zabawa programistów światłem - każdy obiekt czy model postaci w THIEF III rzuca dynamiczny cień, będący kluczowym elementem rozgrywki. Wysokie jest SI strażników, reagujących całkiem nieźle i z głową na każdy podejrzany ruch - czasem można odnieść wręcz wrażenie, że ze dużo widzą i za dobrze słyszą (ciche stąpnięcie na schodach i już reagują nerwowo rozglądając się dookoła). Likwidować ich można na kilkanaście sposobów. od tradycyjnego zachodzenia od tyłu, po nie mniej tradycyjne użycie broni, czy po prostu walkę wręcz (fajne grymasy zdradzające stan emocji na twarzach strażników). Garrett posiada ponadto cały arsenał złodziejskiego ekwipunku, poczynając od zwykłego wytrychu, a na specjalnych rękawiczkach służących do wspinania się po ścianach kończąc. Trochę kombinowania z otwieraniem kolejnych drzwi oraz trochę prostych zagadek dopełniają obrazu całości. Całkiem udanej całości, bo choć prace są jak na razie w stopniu średnio zaawansowanym, to już teraz można mówić o bardzo udanej grze z obozu iON STORM (dev.). Mówi się o premierze przed końcem bieżącego roku.□ [shi]







Piła



Sega GT Online

Wydana już wcześniej gra, delikatnie usprawniona.

XBOX LIVE

Pomysł SEGI (konkretnie oddział WOW ENTERTAINMENT) był bardzo prosty wydania już wcześniej gra delikatnie usprawniona, przystosowana do działania na serwerach Xbox Live Ot krotka historia powstania SEGA GT ONLINE. Poprzednia wersja ozneczona numerkiem 2002. zostanie uzupełniona czterdziestką nowych wozow, z których większość jest do odblokowania podczas zabawy w trybach off-line, bo i takowe developer obiecuje Wszystkie ustawienia oraz dopakowane samochody z SEGA GT 2002 przeniesiesz za pomocą specjalnej opcji transferu Save a. Przez internet ścigać się będzie mogło jednoczasnie maksymalnie dwunastu Graczy, co moze nie jest liczbą szczególnie imponującą, ale tez dość optymalną Komunikację zapewni czat głosowy. Na trasie niewiele się zmieniło - owszem, jest kilka nowych torow, doszły efekty pogodowe jednak jako całość SEGA GT ONLINE to po prostu wierna kopia wersji 2002 Ten sam model jazdy, ta sama niezmieniona grafika (minimalne poprawki w kodzie), te same doznanie podczas jazdy innymi słowy, więcej niz niezły tytuł przy czym konkurent w postaci GRAN TURISMO 4 jest co najmniej dwie klasy lepszy I nie ma zmiłuj □ [shi]



Średnich lotów platformer na iXiego

Memorick: The Apprentice Knight

Xbox dostanie kolejną platformówkę I dobrze, wszak na nadmier gier z tego gatunku narzekać nie może Tytułowy bohater musi standerdowo ocalić świat Praktykuje białą



magię pod okiem niejakiego Merlina, aby stawić czoła złu wcielonemu Phi! Mniejsza o fabułę, bowiem ta stanowi tło dla wydarzeń na ekranie Developer (MICROIDS) zapewnia, iz gra nie będzie sztampową produkcją, zalegającą na uginających się półkach sklepowych, bowiem ma w sobie łączyć elementy klasycznej platformówki z najlepszymi patentami wyssanymi z serii ZELDA oraz MARIO Nie wiam jak Ty Czytelniku, ale ja już się boję Co ityguje, to klimat. czasy panowania Króle Artura, magia, horror, rycerza, wątek miłosny MEMORICK będzie ofarować 11 poziomów w 8 zróżnicowanych światach, eksplorując która nauczysz się uzywać magii oraz zdolnosci psychicznych w celu eliminowania wroga, a i konie dosiąść Podsumowując, fantasy pełną gębą I właśnie dlatego nie wróżę temu tytułowi sukcesu, tym bardziej, ze jak gra wygląde każdy widzi Mimo mocy iXiego developer nie potrafi wykrzesać tekstur wprawiających w zakłopotanie tych śmigających w platformówkach znanych z PS2 (vide JAK II, RATCHET 2.). Do sprzedazy (wydawca. TBO) gra trafi w IV kwartale bieżącego roku co nie brzmi specjalnie optymistycznie. Co się będzie działo na rynku - każdy wie, toteż mozna założyć iz MEMORICK przejdzie bez acha, niestety □ [hiv]

Producent: MICROIDS
Data wydania: IV KWARTAŁ 2003



PIGUŁA

Pięć grywalnych postaci, szesnaście tras i głośny tytuł w zupełnie nowej formie - tak wygląda pokrótce charakterystyka BOMBERMAN KART Gra jest kolejnym klonem genialnego nintendowskiego MARIO KART, przy czym do jakości produkcji Big N wyraźnie chłopakom z HUDSON brakuje - mierna oprawa graficzna dynamika bez wyrazu dziwny model jazdy Tym bardziej dziwi fakt ze wydawcą tego tytułu na Europę zgodziło się zostać KONAMI (premiera 17 października) [shi]



NAMCO HOMETEK zapowiade nową grę pod nazwą PLAGUE OF DARKNESS. To action-adventure w ujęciu TPP rozgrywający się w "ciemnym świecie magii i miecza" Akcję umiejscowiono w Europie, w średniowieczu, przejmiemy rolę nad Douranem, heroicznym rycerzem, który musi... Hmm. z informacji prasowych wynika ze będziemy mieć do czynienia z graficznym ósmym cudem świata a ponadto przełomową jakością rozgrywki Z moich informecji wynika, że w wakacje 2004 (będzie tez edycje na iXiego) dostaniemy kolejną grę akcji w klimatech "biegam i macham mieczykiem" Z oceną trzeba jednak zaczekać przynajmniej do pierwszej grywalnej wersji, tudziez obrazków z gry, bo i tych w obecnym stadium rozwoju POD jeszcza nie ma [shi]

Pojawiły się pierwsze screeny przedstawiające Tannera w akcji bez samochodu, biegającego swobodnie po mieście Mowa oczywiście o zmaganiach w DRIVER 3 (wszystkie trzy Next-Geny), niestety, graficznie wciąż wygląda słabo i są uzesadnione obawy że w tym elemencie REFLECTIONS nawet w połowie nie dorówne jakości samej rozgrywki (o tą mozemy być spokojni - będzie GRUBO!) Zakończono właśnie prace nad scenkami pomiędzy misjami, ne których znaleźć mozne postacie imieniem Baccus, Lomaz, Zeno i Jericho - jaką jednak odegrają oni rolę w fabule, przekonamy się dopiero podczas zabawy z grą A ta zadebiutuje planowo w pierwszym kwartale 2004 roku. [shi]





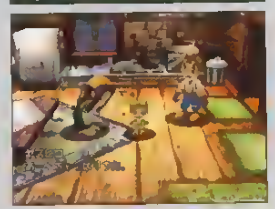
Na listach sprzedazy w Wielkiej Brytanii będącej praktycznie wyznacznikiem całej Europy (UE), wciąż niepodzielnie króluje rewelacja (rewolucja?) pod nazwą EYE TOY, której edycja GROOVE (tym razem będziemy tanczyć, power!) pojawi się jeszcze przed końcem bieżącego roku Pełna pierwsza dziesiątka

1. **Eye Toy** (PS2, SONY)
2. **Tomb Raider: TAOD** (PS2, EIDOS)
3. **The Great Escape** (PS2, Xbox, SCI)
4. **The Sims** (PS2 Xbox GC, EA)
5. **GTA: Vice City** (PS2 TAKE2/ROCKSTAR)
6. **Harry Potter: Chamber of Secrets** (PS2, Xbox, GC, EA)
7. **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** (PS2 Xbox LUCASARTS)
8. **SOCOM: U.S. Navy Seals** (PS2 SONY)
9. **ENTER THE MATRIX** (PS2 Xbox, GC ATARI)
10. **Formula One 2003** (PS2, SONY)

W dalszym ciągu świetnie trzymają się przygody Lary, ktore sprzedano już w ponad 0 5-milionowym nakładzie, zaskakuje natomiast wysoka pozycja średnio udanego THE GREAT ESCAPE Choć to i tak lepsze niz pecetowe zestawienia amerykańskie, na ktorych pięć pierwszych miejsc zajmują Simsy, a zaraz za nimi jest dziesięć części symulatora myśliwego) [shi]

Nie wiem czy przewidziano opcję dopłat bezpośrednich z UE dla rolnikow (pewnikiem tylko w wersji PAL) w kazdym razie Japończycy uprawiają już wirtualnie marchewkę w HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE Tamtejszy branzowy magazyn Famitsu ocenił ją na 34 punkty z 40 mozliwych co jest wynikiem całkiem niezłym, i co pozwala NATSUME optymistycznie myśleć o sprzedaży gry w USA/Euro Ameryka nie planowo dostaną nowego HARVEST MOONa w styczniu 2004 r , z kolei mieszkańcy Starego Kontynentu (wydewcą UBI SOFT) poczekają przynajmniej do kwietnia [shi]





Ponizej pełna lista wydewnicza europejskiego oddziału firmy hydraulike do końca bieżącego roku, czyli w co zagrają posiadacze PAL-owych "kostek" przed Świętami

1080 Avalanche NINTENDO, 28 listopada
Billy Hatcher and The Giant Egg SEGA, 21 listopada
FIFA Football 2004 EA, 24 października
F-Zero GX NINTENDO, 31 października
James Bond 007 Everything or Nothing ... EA, 28 listopada
Harry Potter Quidditch World Cup EA 31 października
Mario Kart Double Dash!! NINTENDO; 14 listopada
Mario Party 5 NINTENDO, 5 grudnia
MGS The Twin Snakes KONAMI, koniec 2003
Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike .. LUCASARTS. 7 listopada
The Lord of the Rings: The Return of the King EA, 7 listopada
Viewtiful Joe CAPCOM, 31 października

Brać trzeba jeszcze poprawkę na to, ze część tytułów moze zaliczyć mniejszy bądź większy poslizg, przy czym ogromna większość z nich faktycznie powinna pojawić się w podanym terminie [shi]

To, że najlepsze promocje i ceny w przypadku rynku konsolowego mają Amerykanie, stanowi z zasadzie normę (przecież powszechnie wiadomo, ze tam bieda i ludzie nie mają pieniędzy) Dla przykładu ponizej lista gier które właśnie weszły ze oceanem w skład platynowej serii (w państwach Unii Europejskiej znanej pod nazwą Xbox Collection)

Blinx: The Time Sweeper MICROSOFT
Dead or Alive 3 TECMO
Dead to Rights NAMCO
The Elder Scrolls III Morrowind BETHESDA
Hitman 2: Silent Assassin EIDOS
James Bond 007. Nightfire EA
LOTR Fellowship of the Ring VIVENDI
Medel of Honor. Frontline EA
Need For Speed. Hot Pursuit 2 EA
Pac-Man World 2 NAMCO
Spider-Man The Movie ACTIVISION
Tony Hewk's Pro Skater 4 ACTIVISION
Unreal Championship ATARI

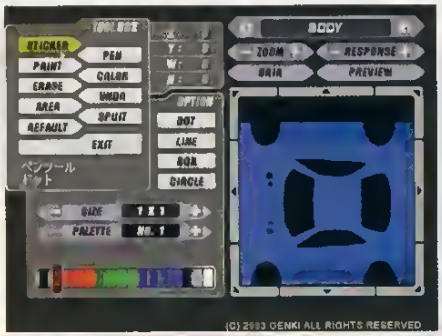
Kazda z powyzszych gier kosztuje w USA obecnie zaledwie 19 95$, czyli ok 75 zł Zyć nie umierać [shi]

Genki znaczy 'speed'

Seria SHUTOKO BATORU (SB 0/TOKYO XTREME RACING na PS2) to cykl gier osadzonych w realiach nielegalnych nocnych wyścigów samochodowych na tokijskich autostradach. W ostatnich dniach w Japonii pojawiła się wersja "01".

Co się od razu rzuca w oczy, to bardziej "realistyczna" grafika, niz w poprzedniej części. Wszystko wygląda o wiele naturalniej, nie odnosimy juz tak intensywnego wrazenia, iz jedziemy pośród kartonowych pudełek, róznorodne, pobłyskujące neonami reklam budynki sprawiają wrazenie prawdziwej nocnej przejażdzki gdzies na tokijskiej autostradzie. Ale niekoniecznie tokijskiej, bo, co jest nowością, mozemy się równiez ścigać na ulicach Nagoi i regionu Hanshin (Osake-Kobe), podziwiając jednocześnie wszystkie charakterystyczne budowle znajdujące się wzdłuz tras. GENKI jak zwykle szczyci się tym, za w grze jest idealnie odwzorowany kazdy centymetr kwedratowy (na stronie internetowej gry znajdują się dziesiątki zdjęć i siotek obrazujących charakterystyczne miejsca i ich growe odpowiedniki).





In plus trzeba zaliczyć wielką liczbę samochodów dostępnych w grze (wszystkie na pełnej licencji). W SB01 mozemy wybierać spośród fur następujących producentów: Toyota, Subaru, Nissan, Mitsubishi, Mazda, Suzuki, Isuzu, Daihatsu, Detomaso, Dodge, Ford, Gembala, GM, Lotus, Mercedes-Benz, Volkswagen + 16 samochodów specjalnych. Nowinką jest zastosowanie w czasie jazdy turbo ukrytego pod klawiszem SELECT, pomagającego czasem niezbyt szybkim wozem powalczyć z mocniejszymi maszynemi. Jednak taka jazde wymaga częstych zjazdów do garazu, w celu ochłodzenia silnika. Ciekawostką jest fakt, że po 2 tys. przejechenych mil mozemy wymianić silnik na nowy (.) Data wydania "odkrzaczonej" wersji pozostaje nieznana.



Na zakończenie wspomnę jeszcza o grze KAIDOU BATTLE (screen obok) - również od GENKI - która ukaze się w wersji "zrozumiałej" jeko DRIFT RACER: KAIDO BATTLE w lutym 2004. DR KB to taki ubozszy kuzyn serii SB (TXR), akcja rozgrywa się tu nie na autostradach w wielkich aglomeracjach, lecz na gorskich krętych drogach (notabene - co jest domeną GENKI - jak najbardziej autentycznych) i to w zasadzie główna róznica (nie licząc gorszej oprawy wizualnej i nieco skromniejszego zasobu wszelakich opcji edycyjnych) □ [loki]





ECTS 2003

27-29 august earls court london

raport



Shiva, Norby, Myszaq + Koso (no wiadomo, ten z poznania)

ECTS niestety nadal stoi w nieco martwym punkcie. Priorytetem jest tu wymiana wizytówek, a nie prezentacje najnowszych gier. Sytuację, w dużej mierze, ratuje impreza współtowarzysząca targom - PlayStation Experience.

Electronic Computer Trade Show, czyli po prostu ECTS - kolejna jego edycja odbyła się w dniach 27-29 sierpnia w hali wystawowej Earls Curt w Londynie. O tym, że są targi, tradycyjnie przypomnieliśmy sobie na trzy dni przed wyjazdem, zastanawiając się, w jaki sposób najlepiej dotrzeć do stolicy Wielkiej Brytanii. Po obdzwonieniu biur LOT-u oraz British Airways zdaliśmy sobie sprawę, że sytuacja jest awaryjna - wolnych miejsc dawno już nie było. Shiva szybko wykonał kolejne telefony do Niemiec oraz Czech, wybierając lotniska obsługiwane przez tzw. "tanich przewoźników" - jak się okazało, tanich tylko z nazwy, bo koszt przelotu Easyjetem czy innym Ryanairem przewyższał w tym okresie ceny naszej rodzimej firmy. Jedynym efektem niemal godziny telefonicznych połączeń z Berlinem i Pragą, było skręcenie przez Shivę "na kawę" jednej z pań po drugiej stronie słuchawki. Biletów dalej jednak nie mieliśmy, a Fenix otarł pot z czoła na myśl o rachunku, notując coś zarazem dyskretnie w kapowniku.

Wobec takiego stanu rzeczy, ostatecznie zdecydowaliśmy się ruszać autem. Desperatem siedzącym ze kółkiem V40 miał być Aju, bo nikt inny nie podjął się męczącej, blisko dwudziestogodzinnej jazdy w kierunku Wysp Brytyjskich. Uradowani takim obrotem sprawy, cieszący się, że "wszystko jest już zapięte na ostatni guzik", dostajemy maila od Playmana, który miał w Londynie załatwić na miejscu mieszkanie, a i jego gangsterski wizerunek (skórzana kurtka ponizej kolen!) zapewniał bezpieczeństwo na obcej ziemi. W liście czytamy "Mieszkania nie ma, to nie moja wina, nie wiem co teraz będzie (...)". W tym samym momencie Shiva odbiera telefon od Aja. "Nie jedziemy. Właśnie rozwaliłem auto, wjechałam jakiejś babca w tylek". Niezręcznie było pytać, która kobieta doświadczyła tej przyjemności. Plan wyjazdu upadł, Ściera wpadł w panikę, a Koso gotów był jechać na rowerze. Zegar odmierzał nieubłaganie czas do rozpoczęcia targów. Została dobe

W tym momencie na scenie pojawia się Norby, który doszedł do wniosku, że jego Alfa da radę i kolejne trzy tysiące kilometrów na liczniku nie powinny wpłynąć na stan jej zdrowia. Odetchnęliśmy. Ekipa PE wsiada wreszcie do wozu, dzieląc się na dwie frakcje: przednią (Norbas i Shiva) oraz tylną (Koso i Myszaq). Ta pierwsza przez całą podróż prowadzi "ekstrimowe" rozmowy z gatunku "Sie-sie? Sie-sie!", co de facto w języku chińskim znaczy "dziękuję". Do portu w Calais dojechaliśmy bez jakichkolwiek problemów, ale pierwszą przeszkodę napotkaliśmy właśnie tam. Może nie tyle przeszkodę, co efekt własnej naiwności - okazało się, że prom do Dover, w jedną stronę, kosztuje 192 euro. Czujesz? Blisko 900 zł. Trochę zeł było wydawać tyle kasy na 1,5 godziny spędzonej na bujającej się na boki łajbie, ale nie było innego wyjścia. Mimo to najpierw wróciliśmy do auta, Norby spalił fajkę, a następnie przez pół godziny kontemplowaliśmy problem, w międzyczasie dwukrotnie upewniając się, czy jest to "jedyna słuszna" cena - aż w końcu pani z biura przewoźnika napisała nam to na kartce. Jako, że był środek nocy i mieliśmy jeszcze trochę czasu do promu, zwiedziliśmy okolicę. Przy okazji wyleczyliśmy się z podróży tunelem pod kanałem La Manche, który był znacznie droższy od promu. Zdążyliśmy ponadto zatankować - na stacji zagadnęła nas dwójka Polaków, którzy ze zgrozą wymalowaną na twarzach dramatycznie zapytali: "Was też cofnęli?" i, chcąc nie chcąc, udaliśmy się na prom.

Prom, jak to prom - buja się. Zmęczeni wysiadamy z samochodu. Myszaq rzucający: przepuście tę panią z dzieckiem na rękach, w stosunku do Armenki niosącej ze sobą poduszkę rozbawia nas i ekipę trzech stojących obok Polek. Widać chłopak nie za wiele spał. Na głównym pokładzie znajdujemy średnio wygodne fotele i z nudów otwieramy ostatni numer Extrime (konkurencji, niestety, nie wzięliśmy). Głośne recytacja zapowiedzi Playmana przez nieogolonego Shivę budzi popłoch wśród ludzi: mały chłopczyk dwa stoliki obok przewraca się i spada z krzesełka. Jak widać słowo pisane potrafi być niebezpieczne. Norbes zastanawia się czy Playman - który przeciez na ECTS być musi - wyczarterował sobie jakiś samolot i już na nas czeka w Londynie. Stwierdzamy, że jeśli tak, to już pewnie po gangsterski skumał się z czarnoskórymi ziomalami i nie będzie chciał z nami gadać. Koso zlewa. W podobnych klimatach (czytaj: wszyscy śpią) dopływamy brzegu wyspy znanej jako Wielka Brytania. W Dover uniknęliśmy podobnych kłopotów na odprawie jak przed rokiem, po odpowiedzi na parę pytań celnik powitał nas na brytyjskiej ziemi. Z politowaniem obserwowaliśmy korek samochodów pod bramką odpraw dla Unii Europejskiej.

Chcąc podróż po Londynie uczynić łatwiejszą, zaopatrzyliśmy się w mapę - ale nie taką zwykłą, rozkładaną, jano w formie książeczki. Jej obsługa polegała na tym, że gdy na schemacie kończyła się ulica, trzeba było znaleźć jej dalszy ciąg - np. 20 stron wcześniej. Shiva próbował okiełznać ów szatański produkt, posiłkując się później dodatkowo mapką metra), ale łatwo nie było - na miejsce, tzn. pod hotel trafiliśmy dopiero kilka godzin po wjechaniu do Londynu. Zresztą dokonaliśmy czynu niebanalnego - zrobiliśmy dwa kółka po ulicach okrążających miejsce naszego pobytu, nie wiedząc zupełnie, jak blisko celu jesteśmy. Hotel, który poleciła nam koleżanka już z zewnątrz robił raczej niemiłe wrażenie. Prawdziwy szok nastąpił, gdy trafiliśmy w końcu do pokoju. Iście 'sejlenthilowy' design - brak kilku płyt podwieszanego sufitu (HALF-LIFE na żywo), ściany pokryte bliżej niezidentyfikowaną substancją, okno którego nie można było zamknąć, a za nim rowerowy parking, z którego każdy bez większych problemów mógł nas w pokoju "odwiedzić". I to wszystko za 14 funciaków od osoby za dobę! Pozytywny aspekt znaleźli Myszaq - jedynym fajnym elementem wydawała się być drewniana szafka (zdaje się, że "nówka"). Zarówno kwatera, jak i towarzystwo - mięt wszelkiego





rodzaju - skłoniły nas do pozostawianie bagazy w samochodzie.

Drugi dzień targow ECTS, dla nas tak naprawdę pierwszy (jestesmy niemal świeżo po podrozy) Biegamy po stoiskach próbując nadrobić zaległości, wyciągnąć wersje demonstracyjne, zostawić namiary i ostatnie numery "ekstrima" (pomysł Ściery rozdawać wydawcom gier w Londynie polskojęzyczne czasopismo o obwiązywaniu się taśmą i bitwie na miecze świetlne) Na jednym z bocznych stoisk - chyba jakiejś koreańskiej firmy - po położeniu gazety na stolik z uniwersalnym "for ju, endzoj" niespecjalnie urodziwa pani, widząc, że jesteśmy z Polski, wyciąga zamiast press-packów cztery buteleczki zimnego nepoju z gatunku chmielowych Tego dnia Myszaq pojawia się tu z Shivą jaszcze kilkukrotnie, stwierdzając, ze większość prezantowanych tytułow nagle zaczęła im się bardzo podobac. Na pytanie Shivy "Myszaq, jak my teraz obiektywnie napiszemy relacje?", pada stwierdzenie, że Koso wszystko napisze! Z wesołymi minami idziemy grać dalej Wieczorem zamykają halę ECTS, później kończy się taż PlayStation Experience, czyli osobna impreza współtowarzysząca targom, sponsorowana w pełni przez SONY (dokładnie jak przed rokiem, choć teraz powierzchnia wystawiennicza była dwukrotnie większa) Po ciężkim dniu udajemy się do metra Jaszcze chwila, kilku wesołych ludzików w Undergroundzie typu "śmieję się do swojej walizki" i odpoczniemy w tym czymś, co miało być naszym hotelem Nieoczekiwanie, tuz przy bramkach sprawdzających bilety zwalisty Angol oznajmia, ze wszyscy muszą się cofnąć. Ludzie prawie wpadają w panikę Sześćdziesiąt procent londyńskiego metra nie działa z powodu awarii. Stacja zostaje zamknięta kratą

Jesteśmy jedynymi osobami rozbawionymi całą sytuacją Jedyni pstrykamy fotki kolezca z obsługi stacji, który wyprasza czarnoskórą kobiatę, nie



wiedzącą co ma ze sobą zrobić Zresztą większość Londyńczyków zachowuje się podobnie Ich świat się zawalił, runęły wszystkie ideologie Dotarcie do domu inną drogą niż Underground bez pomocy policji (która zjawia się w oka mgnieniu) jest dla nich rzeczą niemożliwą. Z tego wszystkiego łapiemy za kraty i krzyczymy "Free the Willi, Free the Willi!" Niech uwolnią orkę a co! W podobnej głupawce spędzamy najbliższą godzinę Opłaca się Wprawdzie metra nie naprawili, ale mogliśmy za darmo zobaczyć kolasie potrafiącego w ciągu kilku sekund wykonać 20 skrajnie różnych grymasów twerzy I to podczas rozmowy z Metropolian Police Officer! Normalnie kino najwyższej klasy Po następnych paru minutach decydujemy się iść na piechotę Koso mowi, ze to tam, więc idziemy Na czuja Telewizor z ustawionym kanałem NBC w jednym z lokali na zywo transmituje wyderzenia z Londynu "Tha power is cut!", "power failure!" Wydarzenie, jakby co najmniej rozpętano III wojnę światową Półtorej godziny później znajdujemy się w coraz mniej przyjaznej dzielnicy Zastanawiamy się, czy mieszka tu duzo czarnych madefaków Z tego wszystkiego w najbliższym sklepie kupujemy kilka napojów z gatunku "ciekawsze", a Koso dziesiąty rez powtarza, ze dobrze idziemy i ze on pierwszego dnia grał juz we wszystkie tytuły na



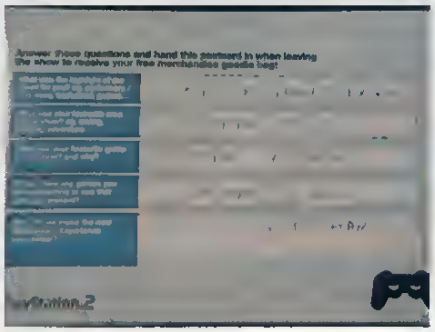
ECTS-ie Śpiący w hotelu Norbas nie odbiera 34 telefonu. Jest fajnie Po kolejnej godzinie rozpoznajemy ulicę, którą mijaliśmy jedąc samochodem Radość. Wiemy, gdzie jesteśmy

Jeszcze kilka przecznic i docieramy do naszego, rozpadającego się pokoju. Taj nocy wydaje on się nam naprawdę przytulny

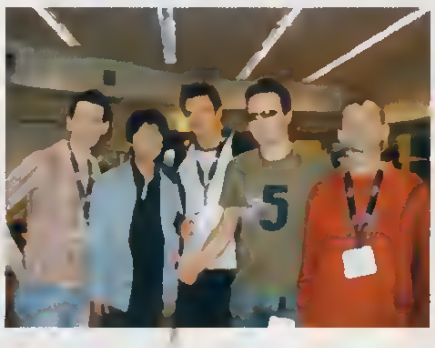
Trzeci dziań tergów Metro juz działa Idąc na stację przemykamy się pod kamarą "na Snake a" A co?

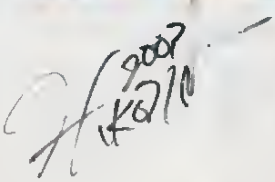


Moze nas wczoraj nagrali i dzisiaj będą chcieli odabrać zdjęcie Kto i dokładnie jakie zdjęcia - nie za bardzo wiemy. Na ECTS podprowadzamy kilkadziesiąt słodkich bułek ze stoiska KONAMI W końcu wystawiają nowego MGS, gdzie grożą, ze "eat or be eaten"! Okruchy francuskiego pieczywa ozdabiają tego dnia kilka stanowisk od PES3 i MGS TWIN SNAKES Myszaqowi udeje się newet zostawić dzem na jednym z padów Po godz 16-ej wbijamy na PlayStation Experience. Korzystając z nieuwagi ochroniarza przywłaszczamy sobie plik książeczek SONY, w których znajdują się ankiety Przaz następna dwa dni będziemy je oddawać wypełniona na zasadzie Jeka była Twoja ulubiona gra targów? Playmen Advanure Co mozna by poprewić w tergach ze rok? Zaproście Playmane



Shiva wprowadza trochę zamieszania pytaniem: „A co na to Raq?" "Jest w torbie" - pada odpowiedź Na wystawie SONY odnajdujemy pokój dla prasy i wszelkiago rodzaju gości (artyści, obsługe techniczna, zawodnicy sumo) Obmyślemy strategię zwiadzania Koso mówi, że juz wa wszystko zagrał Nagle koło naszego stolu przabiaga mały, skosnooki brzdąc Za chwilę podchodzi do nas śmiaszny japończyk z placakiem, w towarzystwie równie śmiesznego juz nie do końca japonczyka Nasz zmysł dziennikarski daje o sobie znać "Ty, a to nie jest chyba ten no koleś od Snake'a?" - rzuca Norby Zrywamy się na równe nogi i przez tłumacza załatwiamy najpierw zdjęcie, e później ekspresową wymianę zdań z Hidao Kojimą (patrz ramka o MGS3)



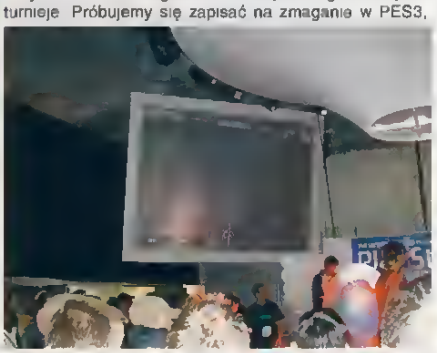


Legenderny twórca KONAMI wręcze nam autograf i odchodzi. Shiva za chwile potrąca filiżankę z kawą. Na szczęścia zbyt lakko, by się wylała. Tylko cud uratował nas od sytuacji, kiedy owa filizanka przechyliłaby się mocniej i wcześniej, a oblany Kojima w panice wpadł na okno, odcinając sobie głowę o rozbitą szybę Nie byłoby wtedy nowych przygod Sneke'a Choć, z drugiej strony, jako pierwsi podalibyśmy tan ekskluzywny news Shiva nadchodzi szybko z nową kawą, ale proba ponownago odnalezienia Hideo kończy się niepowodzeniem - w panice chyba wybległ z budynku

Napoje mają to do siebie, ze kazą później odwiedzać toaletę Ruszyliśmy w kierunku taj dla VIP-ów, postanawiając z miejsca zmienić jej wystrój Szybko odnalazlony został spacjalny schowek, z którago wyciągnęliśmy "asortyment sprzątaczki" i... zaczęła się jazda W chwili, gdy robiliśmy idiotyczne miny, pryskając po oczech płynem do mycia umywalek, pojawił się w WC "jakiś murzyn". Polew mialiśmy



straszny, bo gość był z gatunku "mam osiem łańcuchów, cztery sygnety i sportową koszulkę New York Knicks" i przaz pol godziny poprawiał sobia chustę na głowie. Nia żeby ją zdejmował - trzydzieści minut przastawiał o jedan milimetr kawałek materiału przy uchu Kiedy juz stwierdził ze jest piękny, wyszedł z dziwną miną, a my wybuchliśmy śmiechem, który chyba nawat doszedł do uszu wciąz uciekającego w panice Kojimy (Ściera, mamy prze***e w KONAMI) Wychodzimy i postanawiamy wbić się ponownie na Experience Koso mówi, ze grał juz wa wszystkie gry Zerkamy na główną scenę, gdzie występowały gwiazdy zaproszone przez SONY, a tam... nasz znajomy kolazka z toalety Śpiewa, czy moze raczej... hmm... wrzeszczy do mikrofonu: "GET THE MONEY, GET THE MONEY!" Przez kilka kolejnych dni Shiva z Norbym zamiast „Siesie? Siesie!" prowadzą równie wysublimowana dialogi "GET THE MONEY? GET THE MONEY!". Zahaczamy jeszcze o strefę oficjalnego brytyjskiego magazynu PlayStation - tam organizowane są różnego rodzaju turnieje Próbujemy się zapisać na zmaganie w PES3,



ale turniej juz trwa, stąd przyglądamy się tylko dwom walczącym zawodnikom Nagle jednemu z nich, nomen omen kolejny czarnoskóry z gatunku "GET THE MONEY!", udaja się strzelić bramkę W tym momancia wstaja, zaczyna biagać, wariować na scenie, krzyczeć Whaaaaal I m the man, I m the

bast! Wheaaea!" Za pomocą swojego super-hiper-wypasionego telefonu strzela sobie fotkę z babką prowadzącą zawody i dalej biega i skacze po scenie. Po całym tym cyrku schodzi na dół, przybijając piątki ze swoimi ziomalami - nikt mu już nie zdążył przekazać, że jeszcze nie wygrał, a do końca meczu zostało 80 minut. Jego przeciwnik zgłupiał, my krzyczeliśmy "GET THE MONEY, GET THE MONEY!".

Trzeciego dnia targów otrzymujemy także budzący trwogę e-mail. Ściera informuje nas przy pomocy dużej ilości wykrzykników i wielkich liter, żeby uważać i najlepiej nie za bardzo się eksponować na stoisku UBI SOFT. Jak wyjaśnia, kilka miesięcy temu nawiązał meilowy kontakt z jedną z babeczek z tej firmy, która podesłała mu materiały graficzne do recenzji SPLINTER CELL. W ramach wymiany tan odesłał jej (po polsku!) nasz beta-wardykt niedokończonej wersji gry. Teraz, jak pisze Ściera, może być dymi. Przez dobrych pięć minut nie potrafimy opanować salw śmiechu, wzbudzając zainteresowanie innych dziennikarzy znajdujących się przy stanowiskach z komputerami. Shiva natychmiast odpisuje mu poważnym tonem, za motyw że SPLINTER CELL to jeszcze nic. "Mamy przerąbane u kolesiów z KONAMI. Norby nie napisał 3 groszy do WiNNiNG ELEVEN 7 i jest zadyma na całą Japonię", ne co Ściera z przejęciem odpisał. "Tak?! O k ..!!!". Nawiązał też ponownie do sprawy SC. "Shiva, nie wiesz o co biega - przekaz Kosowi, a on będzie wiedział o co biegał TA BABKA ZNA NASZ MAGAZYN i MOŻE BYĆ NA TARGACH!!!".



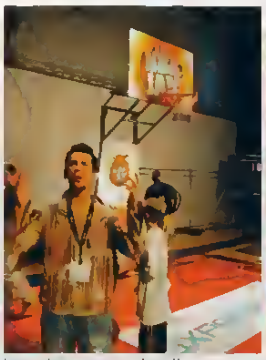
Najbliższe kilka godzin upływa nam na podchodzeniu do stoiska UBI SOFT np. tyłem, z gazetą przy twarzy, w okularach przeciwsłonecznych. Śmiechu wciąż nie udaje nam się powstrzymać. Przy piątej próbie obsługa firmy zdradza objawy, jakby faktycznie nas rozpoznawała. Przebojem dnia staje się też Koso, który wyczaił trzy niezłe kobietki siedzące w obcisłych, latekaowych strojach na masce Ferrari. Jako, że zaczepialiśmy nawet panią od pilnowania porządku (a co, sympatyczna była), postanowiliśmy z nimi pogadać. Koso podchodzi, Shiva pstryka fotkę, a dalej to do dziś nie wiemy, co się działo... Czy to niezwykle wyszukany "typisz Ingliaz akcantos" Kosa, czy groźny ćwiek w brwi, czy może po prostu brak dezodorantu, ale wszystkie trzy babeczki uciekają w nieznaną stronę szybkim krokiem. Myszaq etwierdza a mówiłem, żeby go przodem nie wysyłać? Dwie godziny później laseczki wrócą, już bez Kosa.



spokojnie z nimi rozmawiamy, podczas gdy ten ostatni, ku naszemu zaskoczeniu, rehabilituje się na całej linii. Spokojnie ściemnie jakąś przedstawicielkę lokalnej stacji TV. Jak sam wyjaśnia: nie wie o czym rozmawiał, ale chyba o jakichś artyatach/bohatarach ichniejszego raality-show, których nie znał. Wytłumaczenia godne miena Extreme. Na koniec dnia Myszaq przynosi do obszaru dla prasy gaśnicę. Twiardzi, za na jednym ze stoisk poprosił o press-pack, a oni mu ją dali. No tak, zdarza się.

W nocy udajemy się do centrum Londynu. Jednym z ciekawszych zjawisk jest ubogi kolezke uderzający w trzy struny gitary na krzyż i dość spory tłumak ludzi, w którym znajdują się m.in. dwie panie po czterdziestce oraz kilku Anglików w garniturach. Wszyscy skeczą, tańczą i śpiewają, jak gdyby facet był nowym wcieleniem Presleya, a przynajmniej Wiśniewskim w wersji 2.0. Stejemy obok i zaczynamy ryczeć polskie piosenki. Ze chwilę jednak kolezka w garniturza z entuzjezmem ogłeaze, żeby deć biedakowi z gitarą po funcie. Sam nic nie wrzuca. Gdy przychodzi kolej na nas ciskamy 5-o groszowe monety. To jakaś 1/120 żądanej kwoty. Jesteśmy dumni ze swego szatańskiego sprytu, Koso sobie przypomina, że jutro może jeszcze pogreć we wszystkie gry. Po sugestii, że jutro nie ma już wystawy ECTS, a jedynie PlayStation Experience nieznacznie markotnieja.

Ostatni dzień, wbijamy się na rzeczony Experience. Shiva postanawia zaliczyć dzisiaj wszystkie sportowe produkcje. Z miejsca biegnie w kierunku specjalnie przygotowanego boiska do koszykówki (streetball; promocja NBA JAM), gdzie akurat rozgrywana są jakieś zawody. Machając plakietką dziennikarską mija dwóch potężnych czernych ochroniarzy i wpada na sam środek boiska, w wir rozgrywanego właśnie meczu. Przechwytuje piłkę, rzuca i... Nie trafił. Szybko zbiera piłkę z tablicy i wpada na pomysł, by oddać ją do kogoś z własnej drużyny, której składu nie znał. Potężny zamach, rzut i... Tym razem znokautował któregoś z przeciwników (uwidocznione na zdjęciu :), który oberwał centralnie w głowę - cios był na tyle mocny, że rosły czamoskóry





koszykarz nie podnosił się przez następnych pięć minut. Do Shivy podszedł jakiś kilkuletni chłopczyk i pełnym politowania głosem spytał: „Do you know the rules?" (znasz zasady tej gry?) Ale ten już go nie słuchał, bo na widok biegnących ochroniarzy ulotnił się - w końcu byliśmy na brytyjskiej ziemi - po angielsku. Kiedy opowiedzieliśmy o całej ekcji Myszowi, ten zapytał tylko, czy Shiva coś wygrał. Swoją trzodę zapragnął zrobić też Koso.



Widząc specjalnie przygotowaną ekspozycję dla najmłodszych (napis głosił, że do lat siedmiu, panowały gry pokroju symulator psa - DOG`S LIFE), natychmiast wskoczył do środka, zatapiając się w gumowych piłkach. Próbując wstać, wpadł na góra pięcioletnią dziewczynkę, budząc trwogę na jej twarzy i przy okazji zdecydowaną reakcję ochrony. Znów musieliśmy uciekać.

Koniec zabawy, wracamy do kraju. Udajemy się do samochodu, za postój którego trzaba było płacić (streta parkingowa). Ne szczęście za pomocą pawnago knifu udało nam się nieco zaoszczędzić. Nie wykupywaliśmy kwitka na całodzienny pobyt, tylko na kilka godzin, licząc głównie na łut szczęścia, a zużyte kwitki zostawialiśmy za szybą, "żeby widzieli, że codziennie płecimy". Metoda sprawdzała się doskonale, aż do ostatniego dnia i dosłownie ostatniej godziny (wyjeżdżaliśmy o 15:40, a kwitek wystawiono zaraz po 15), gdy za wycieraczką pojawił się mandat opiewający na sto funtów. Po wyrzuceniu go przez okno ruszyliśmy dalej. Postanowiliśmy przed wyjazdem jeszcze wpaść na Camden, chyba najbardziej koemicznej dzielnicy Londynu - gubiliśmy się konsekwentnie dwie godziny, nie mogąc skompilować planu jazdy z mapy miasta, mapki metra i stojących wszędzie znaków. W końcu trafiliśmy na miejsce, ale konkluzja jazdy samochodem moza być tylko jedna - znelaźć cokolwiak w tym mieście mogą tylko wyjątkowo dasparaci. Przechadzając się po ulicach Camden zaobserwować mozna zjawisko, delikatnie mówiąc, powszechnego „libaralizmu". Na każdym kroku pytania z gatunku "Manhuana? Seks?" - Koso spodobał się sympatycznamu murzynowi po sześćdziesiątce. Patrząc na ludzi i sklepowe wystawy, Shive podsumował, ze "tu nawat manekiny są naćpane".)

Gdy byliśmy już w Dover, Norby się zagapił i dziwnym zbiegiem okoliczności znaleźliśmy się na bramce wyjazdowej dla Unii Europejskiej. Zgodnie orzekliśmy, że do Wspólnoty jeszcze nie należymy, co nie przeszkodziło nam - jako, iż stanowisko odprawy było puste - ruszyć przed siebie, olewając wszelkie raguły przejazdu przez granicę. Na autostradzie Norby ze spokojem orzekł, za "nikt nas nie goni", totez odtąd podróż minęła nam bez większych przeszkód. Ne drogę powrotną, będąc już totalnie bez zadnych funduszy, udało nam się jeszcze zakupić na stacji „zestaw przetrwania". Wychodzący za stacji Norbas z Shivą orzekli, ze „tylko w



ten sposób można przezyć" (patrz zdjęcie).

ECTS niestety nadal stoi w martwym punkcie, a rzekome symptomy poprawy (ekspozycja NINTENDO), to tylko konwulsje, wcela nie gwarantujące poprawy poziomu targów od przyszłorocznej edycji. W przeciwieństwie do E3, na londyńskiej wystawie nie ma premierowych pokazów wielkich hitów, które byłyby nobilitacją dla samej Imprezy. Ot, zwykłe spotkanie biznasowa, wymiana wizytówek, do tego PlayStation Experiance - sporej wielkości co prawda, ale nastawione głownie na zbijanie kasy na szarych zjadaczach koneol. Przedstawiciele prasy traktowani są tam jako zło konieczne, ale na to już nic nie możemy poradzić.





ECTS

Oprócz tytułów budzących największe emocje (patrz ramki na następnych stronach), ECTS oraz PlayStation Experience to również gry mniej głośne, ewentualnie te, o których niemal wszystko wcześniej już wiedzieliśmy. Zagraliśmy, dotknęliśmy - poniżej wrażenia. Dodać wypada jedynie, że duża część z nich prezentowana była jako wersje mocno niedokończone, w fazie trwania prac, stąd zwisy konsol były zjawiskiem powszechnym i obsługa stanowisk miała pełne ręce roboty.

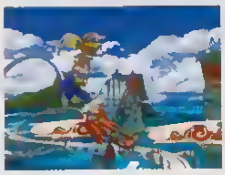
Na targach, obok paru innych, znanych postaci, np. Playmane (którego podobno nikt nie widział), pojawił się James Bond.



Konkretnie w 007 EVERYTHING OR NOTHING (PS2, Xbox, GC, listopad 2003). Nowością jest widok TPP, a także znacznie większa interaktywność środowiska gry - do walki używaliśmy ogromnej ilości wszelkiego rodzaju przedmiotów: kosze na śmieci, ławki, szafki, butelki. Motyw z pomykaniem czołgiem "robił" (jest i helikopter, a także fury z fabryk BMW). Niezle, kolejny Bond "ne osiem". Była taż efektowna Jennifer Gamer, aktorka którą powinieneś kojarzyć m. in. z "Catch Me If You Can" czy ostatnio Daredevil. W nowej produkcji ACCLAIM została agentką CIA (gra bazuje na serialu o tym samym tytule: ALIAS) i przyznać musimy, że dziewczyna wręcz znakomicie rusza się na ekranie. Udane animacje. Dużo walk, a całość przypomina - tutaj naprawdę nieźle, ze smakiem wykonaną - chodzoną newalankę. No i jest ne czym oko zawiesić. PS2 oraz Xbox w październiku, GC jeszcze nie wiadomo. A propos GeCka. Biegając po ekspozycji NINTENDO (czytaj: stojąc ściśniętym w przyczepie tira) nie sposób było nie zauważyć drugiej części PIKMINa. Z oczywistych względów nie niesie ze sobą powiewu świeżości, starając się być jeno w miarę uczciwym sequelem. Najbardziej rzucająca się w oczy ciekawostka, to pojawienie się asystenta głównego bohatera, Olimara - podczas paru chwil szarpania odkryliśmy jakie zastosowanie ma wrzucenie drugiej postaci (poza opcją dla dwóch Graczy na dzielonym ekranie, której bardzo brakowało w pierwszej części). Są nowe kolory Pikminów, co nadaje rozgrywce logicznej głębi. Zniknął też limit czasowy - trudno ocenić czy to dobrze, ne pewno jednak ułatwi zabawę. Wizualnie gra niewiele się zmieniła (ciut ładniej zdaje się prezentować otoczenie), ale tego raczej trudno było oczekiwać. Możemy się spodziewać kawałka wyśmienitej gry, oby dłuższej niż "jedynka".



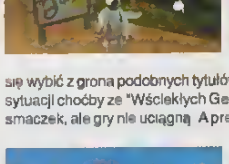
Do stojącego w "wagonie" NINTENDO standu z BILLY HATCHER & THE GIANT EGG (NGC) przykleiliśmy się z zamiarem pogrania chwilkę, a postaliśmy dobrych kilkanaście minut. To dość nietypowa platformówka - zamiast skupić się ne sterowaniu bohaterem, całą uwagę należy poświęcić jajku. Sympatyczny kurak używa go do likwidowania przeciwników i oczyszczania sobie drogi z przeszkod. A zapewne również do innych celów, których nie uświadczyliśmy w niestety bardzo krótkim demie. Jajko sukcesywnie powiększa się i w pewnym momencie staje się jakieś trzy razy większe od Billy'ego, co znacznie utrudnia manewrowanie nim. Tytuł ten już teraz zapowiada się doskonale, a gwarantem jakości jest Yuji Naka z SEGI - ojciec Sonica! Wpływy gier z jezem można zauważyć w BH&TGE na sekcjach "rampowych", gdy bohater wraz z jajkiem pomykają z niebotyczną prędkością w dół, zbierając przy okazji bonusy. Amerykanie otrzymają grę pod koniec września, Europa poczeka do Gwiazdki (proponujemy do Wielkanocy.) Tymczasem



SEGA do zaoterowania miała platformera SONIC HEROES. Gra uksze się na każdej z trzech konsol nowej generacji z początkiem grudnia - my mieliśmy możliwość szerpnąć w wersję na PS2. Programiści z kultowego SONIC TEAM odeszli od schematu jednego głównego bohatera. Ogółem jest ich w SH dwanascie, podzielonych na cztery drużyny. Jak łatwo obliczyć, każdy team składa się z trzech postaci, których poczynania kontrolujemy jednocześnie. Za przełączanie się pomiędzy nimi odpowiada jeden przycisk - sterujemy jednym bohaterem, pozostała dwójka biegnie za nim. Szarpiąc w demo trafiliśmy np. na sytuację, w której nijak nie można było przesunąć kamienia blokującego dalszą drogę szybkim, ale niespecjalnie silnym Soniciem. Po zmianie postaci na Knucklesa jedno "tup!" i można było ruszać dalej.

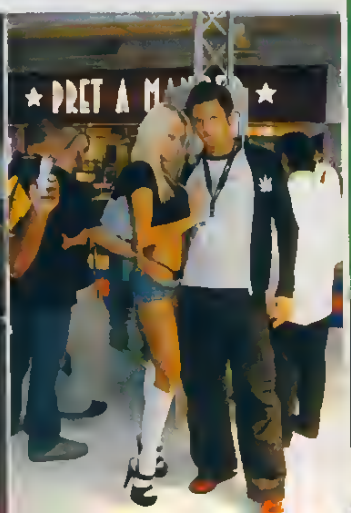


Interesująco zapowiada się też WHIPLASH (PS2, Xbox) pewnie z - uwagę - CRYSTAL DYNAMICS (pamiętamy...?). Zgodnie z panującą ostatnio modą, również tu Gracz steruje jednym z bohaterow (Spanx - łasica), podczas gdy drugi (Redmond - królik) przeznaczony jest do "zadań specjalnych". Spanx używa kolegi jako broni lub zaczepu pomagającego mu dostać się na wyższą kondygnację danej lokacji (zwierzaki są połączone łańcuchem). Możliwości będzie zapewne więcej (na ekranie znajdował się drugi pasek energii, jak przypuszczam - do jakichś specjalnych kombinacji), bo dostępny na PlayStation Expenence etap stanowił tylko niemiastkę rozgrywki. Ale już ta niemiastka wystarczyła, by zdrowo się uśmiać na widok wybałuszonych gał Spanxa i miny "nie wiem, o co chodzi, ale jest fajnie!" Redmonda. Klimaty rodem z "Ren & Stimpy" (MegaDrive), co już zwiastuje doskonałą - oby nie tylko ze względu na humor - pozycję. Podobne podejście zdaje się prezentować WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO (PS2, Xbox, GCN), ale humoru podczas kilkuminutowego wyczekiwanie z padem w dłoni nie było zbyt wiele. Typowa platformówka: zbieranie popierdółek, skakanie z platformy ne platformę - ne tym wytartym schemacie raczej nie da się wybić z grona podobnych tytułów. Wstawki i analogie do sytuacji choćby ze "Wściekłych Gaci" stanowią pewien smaczek, ale gry nie uciągną. A premiera za pasem.



BACKYARD WRESTLING (PS2, GCN), nazywany przez twórców "wrestlingowym TONY HAWK'S" wygląda póki co fatalnie, co zastanawia zważywszy na fakt, iż premiera będzie miała miejsce już w październiku. Postacie są koślawe, a lokacje





SKYNET
10 lat na rynku !

XBOX
899,-

XBOX 899,-
XBOX+EVO 2,6 999,-
XBOX+EVO 2,6+(opcja) 1299,-
-40GB 1299,-
-80GB 1399,-
-120GB 1499,-
KABEL RGB 35,-

- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

stanowią zbiór przypadkowych tekstur - szkoda gadać. Znacznie bardziej interesująco prezentuje się sama walka. Rzuty i dźwignie wykonano z jajem - kobitka, którą sterowaliśmy, przed rzuceniem przeciwnika na glebę poobcierała się o niego pupą;). Dookoła leży pełno przedmiotów, które można podnieść i uczynić z nich użytek, np. grzmotnąć oponenta. Każda z części ciała wrestlera ma trzy poziomy wytrzymałości (coś jak w DEF JAM VENDETTA). Tytuł ten może potrząsnąć gatunkiem z dwóch powodów - po pierwsze, developerem jest PARADOX (legendarny THRILL KILL to ich zasługa!), po drugie - gra odchodzi od wizerunku standardowego wrestlingu, oferując walkę w wielu miejscach i niekoniecznie według jakichś regul (zrzucenie przeciwnika z wysokości kilku pięter included). Z kolei seria WWE SMACKDOWN ewoluuje małymi kroczkami i również HERE COMES THE PAIN (PS2, premiera w październiku) nie powala na ziemię liczbą innowacji. Poprawiono wygląd okolic ringu, na wrestlerów nałożono partię nowych tekstur (przynajmniej nie bostraszą bo grania brzydotą) i w kwestii usprawnień graficznych to w zasadzie wszystko. Zasady rozgrywki nie zmieniły się zbytnio, ale zawsze - zauważyliśmy, iż ostatnie z 3-hitowego combosa uderzenie jest znacznie wolniejsze i łatwiej je przechwycić (czy to wystarczający powód do kupienia tej gry?). Odchodząc bo stanu, zerkaliśmy okiem na sąsiednią ekspozycję - a tam biegają dwie rozneglizowane panny. Okazało się, że to jeden z nowych trybów, 'Underwear Match' - wygrywa ten, kto zedrze z przeciwnika więcej garderoby. Tak więc tradycyjnie już, siła tego tytułu będzie tkwiła w mnogości ustawień i opcji rozgrywki.

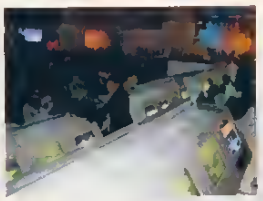


Ze strzelanin wybijał się JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH (PS2, Xbox, GC). Klasyczny First Person Shooter, tyle że umieszczony w realiach popularnego również i w naszym kraju komiksu. Gracz wskakuje w kombinezon Sędziego i penetruje ulice Mega-City One. Wizualnie tytuł prezentuje się całkiem nieźle (programiści wychwalają odpowiadający za grafikę Asura Engine pod niebiosa), ale podczas kilku minut gry nie zauważyliśmy żadnych cech, która mogłyby uczynić z niego hicior. Hitem z pewnością nie będzie też BATMAN: RISE OF SIN TZU (również wszystkie trzy Next Geny) - zwykły beat-em-up z grafiką stylizowaną na senal animowany (bardzo zresztą klimatyczny). Jak na tak mało ambitny gatunek szarpało się całkiem przyjemnie - przednio spisuje się zwłaszcza fizyka ciosów i IO przeciwnika. Pozostaje tylko czekać na finalną wersję planowaną na październik. Rozczarował natomiast GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE (PS2, Xbox, GCN), choć z drugiej strony, ten bo początku nie bardzo miał czym zachwycić. Za pada chwyciliśmy bez większego entuzjazmu - najpierw zaistniała potrzeba, by wmówić sobie, że ta paćka na ekranie to główny bohater. Później walka na aranie chwile biegu, znow walka - i tak kilka razy pod rząd. Potyczki nie są szczególnie wymagające, bo łetwo przewidzieć ruchy przeciwnika. Przy grze dłuble ACCLAIM dajemy więc pewien kredyt temu tytułowi. Wysokooprocentowany i pod zastaw hipoteczny, bo raczej bankowo nic z tego nie będzie. Termin: październik.



CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON (PS2, Xbox, GCN) to - jakzeby inaczej - nawalanka w realiach filmu (XIX-wieczne Chiny). Rozgrywka opiera się na schemacie "walka, przejscie kawałek dalej, walka". Postacie poruszają się z gracją, tak też zadają ciosy (choć kolizje pozostawiają trochę do życzenia, podobnie jak powolne obracanie postaci wokół własnej osi). Trochę niewygodne jest zadawanie ciosów (walczyć można z mieczem i bez niego), dobrze spisuje się za to blok, przy bopowiednim timingu łatwo wyprowadzić kontratak, co nagradzane jest efektownym ujęciem. Próbowaliśmy uskutecznić na padzie coś w stylu baletu, tańcząc wsrbo przeciwników i grzmocąc ich raz po raz, ale nie za bardzo się to udawało - gdy wrogowie są w kupie, ciężko o jakieś fajerwerki. Developer (GENKI) ma jeszcze trochę czasu na doszlifowanie tej pozycji. A z zupełnie innej beczki: prezentowano SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM (PS2, Xbox), kolejny z taktycznych shooterów, których powoli robi się więcej niż afer na szczeblu rządowym. Wyróżnia się obsługą headsetu (w przypadku jego braku polecenie wydaje się za pomocą D-pada), co pozwala na niezłe wczucie w wykonywaną misję. Czyz wrzaśnięcie 'stój, bo strzelam... [tu można sobie wstawić jeszcze jakieś słowo]' nie podnosi poziomu hemoroidów? W prezentowanej na targach wersji systemu do komunikacji głosowej zabrakło, totez zmuszeni byliśmy wydawać rozkazy ręcznie. A i tak żaden z terrorystów nie reagował na nasze nowotwania. Tytuł ten ma jeszcze sporo niedoróbek (komandosi blokują się w dziwnym miejscach, przeciwnicy odstawiają jakieś dziwne szopki - biegną "na ścianę"), ale i tak wszystko zweryfikuje ostateczna wersja (październik). Na ekspozycji UBI SOFTu prezentowano ponadto xboxowego RAINBOW SIX 3 (będzie również na PS2 i GC, choć dopiero w I kwartale 2004). Wersja ta nie była jeszcze ostateczna i może właśnie na karb 60-procentowego zaawansowania prac należy zrzucić... hm, właściwie całą litanię. Brak anti-aliasingu, beznadziejną animację oraz kiepsko wykonane pomieszczenia i tak ratowane przez panującą w lokacjach ciemność. W tym tytule pokładaliśmy spore nadzieje i pokładamy je nadal, choć trochę francuski developer i wydawca w jednym w tym konkretnym przypadku zbił nas z pantałyku. Z werdyktem wstrzymujemy się do listopada.

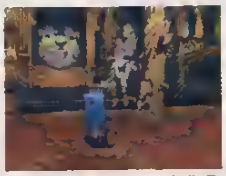
Etap udostępniony w THE HOBBIT (PS2, Xbox, GCN) bardzo (aż za bardzo) przypominał pierwszy level FELLOWSHIP OF THE RING. Z tą drobną różnicą, że tu przychodziło kierować poczynaniami Bilba. Całe reszta - wykonywanie questów popychających akcję do przodu, ujęcie TPP... - każe podejrzewać, że panowie z IVEVITABLE ENT. (developer) cierpią na "wyrwę twórczą". Gra jest skierowana raczej do młodszych fanów (prostota i infantylność). Premiera w listopadzie. A nad DUNGEONS & DRAGONS: HEROES (PS2, Xbox, GCN) dłubią panowie z ATARI i póki co idzie im to co najwyżej przeciętnie. Bijatyka fantasy na modłę konsolowego BALDUR'S GATE - i nic ponad to. Pobiegaliśmy trochę, zaszlachtowaliśmy przeciwników (po śmierci ich ciała znikają w trochę dziwny sposób) i wrażenia są dość pozytywne. Gra ma licencję D&D i choćby to stanowi sporą gratkę dla koneserow - pojawią się charakterystyczne dla tego systemu klasy, a system rozwoju postaci został podobno zaczerpnięty wprost z kart trzeciej edycji "Dungeons & Dragons Player's Handbook". "Aha" - jakby to powiedział Shiva.



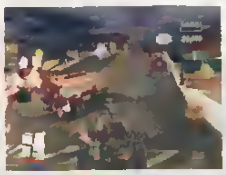
Produkcje sportowe podczas ECTS-u praktycznie nie istniały (poza PES3 na stanowisku KONAMI), ale też sam ECTS - nie czarujmy się - to zaledwie kilkanaście standów do grania. Zupełnie inaczej było podczas Experience, gdzie utworzono specjalną strefę nazwaną 'Stadium'. Obok boiska do kosza, będącego świetną promocją NBA JAM (cóż można napisać - na PS2 i X-a, usprawniona wersja hitów sprzed lat, niezła graficznie, bardzo szybka, słabsza jednak niż NBA STREET VOL 2 - choc to też nieco inny klimat), znajdowała się specjalna strefa 'sportowek'. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (wyłącznie na PS2) było najbardziej oblegane, co nikogo chyba specjalnie nie dziwi. W stosunku do japońskiego WINNING ELEVEN 7 poprawili kilka błędów, m.in. piłkarze nie odbijają się już bo siebie w tak dziwny miejscami sposób. Tak, zdecydowanie usprawnili kolizje. Znacznie rzadziej sędzia korzysta z przywileju korzyści, choć to mógł być efekt niedopracowania jeszcze konwersji (90%). Niestety, ale w wersji, w którą graliśmy, zwolnienia animacji były na porządku dziennym - dokładnie jak w przypadku WE7. Są zmiany w składach - rzecz oczywista, ze np. wrzucono Beckhama do Realu Madryt. Premiera PES3 powinna mieć miejsce szybciej niz można by się tego spodziewać (choć oficjalnie wciąż początek listopada) i za miesiąc prawdopodobnie zarnieścimy pełną recenzję. SEGA prezentowała z kolei najnowszą bosonę swoich aportowych serii: NBA 2K4, NHL 2K4 (PS2, Xbox, dały wydania brak). Zmiany są, niestety, kosmetyczne i wyglądę na to, że firma ojców Sonica zmierze szlakiem wydeptanym już wcześniej przez EA SPORTS. Od tych ostatnich była FIFA 2004 - w wersji na PS2 (będzie też na X-a i GC, listopad) posiadająca na zasadzie wyłącznosci opcję gry on-line. Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji są, ale głownie kosmetyczne: usprawniono nieco system podań, poprawie uległa animacja (minimalnie, wciąż piłka porusza się po boisku w sposób dziwnie skokowy).



Zagraliśmy wreszcie w grywalną wersję BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON (PS2, Xbox, październik). Po raz kolejny potwierdza się, ze gatunek stricte przygodowy trochę nie pasuje do konsoli. Ale znów z drugiej strony, może najwyższa pora zmienić ten wizerunek? Świat przedstawiony w grze jest w pełni trójwymiarowy, postacie są duże, ładnie animowane. Kilka pierwszych lokacji, które THQ udostępniło podczas ECTS-u, zdaje się potwierdzać wcześniejsze przypuszczenia - stosunkowo liniowa, wymagająca jednak umiejętności logicznego myślenia przygboa. Plusem wygbone sterowanie - przypisanie przycisków na padzie nie przeszkadza w zabawie, a to już cos. Tuż obok ten sam wydawca prezentował platformera SPHINX AND THE CURSED MUMMY (wszystkie trzy maszyny NG, Amerykanie w listopadzie, Europa czeka na luty 2004). Postać głównego bohetera mocno zabawna, grafika częściowo "robi", trudno się jednak było doszukać jakiś przełomowych elementów wpływających zasadniczo na poziom rozgrywki. Fakt, gra wciąga, ma fajne pomysły, ale wszystko to wcześniej już było.



Stanowiska z LEGACY OF KAIN: DEFIANCE (wszystkie trzy NG, listopad 2003) oferowały krótki epizod z udziałem białowłosego Kaina. Nie był wprawdzie obszerny, ale potwierdził informacje podane w poprzednim numerze PE. Żeby się nie powtarzać: gotycka architektura robi wrażenie, szczególnie akweny, po których prowadzące wodę i porośnięte pnączami rzeźby. Chłód, lekko prószący śnieg i wymęczeni, przykuci do ścian ludzie, z których można wyssać cieplutką jeszcze krew, budują kuszący klimat. Po przeniknięciu (w formie mgły) przez kilka stalowych krat i wdrapaniu się po zmurszałych ścianach można było sprawdzić telekinetyczne zdolności wampira na grupce żołnierzy. Faktycznie, ciska się ich o ściany z dużą przyjemnością. Szkoda, że zabrakło sekcji dostępnych dla Raziela. To truizm, ale szykuje się podwójnie morderczo, ostra rzeźnia w średniowiecznych klimatach. Tymczasem jetkę w nieco innym wydaniu miało MIDWAY: ROAD KILL (wszystkie trzy NG, październik 2003) to nowa samochodowa rozwałka, graficznie nie specjalnie powalająca na ziemię (choć próbowała - grało się w nią lezącl). Owszem, post-apokaliptyczne miesto, w którym trzeba było m.in. wysadzić kilka ciężarówek wrogiego gangu, okazało się naprawdę rozległe, jednak jakość tekstur czy rozmach architektury pozostawiały trochę do życzenia. Ot, standard z kilkoma niedoróbkami (byte tylko wersja na PS2 i może np. Xbox na tym polu się wykaże). Zdecydowanie lepiej wypadły za to same fury. Wciskamy gaz w dość zmaltretowanej półciężarówce, kawałek dalej na pakę wskakuje jakiś kolezka i zaczyna wymieść z umieszczonego tam karabinku. Akcja dość szybko się rozkręca, przechodnie za to już nie i słabo wychodziła im ucieczka (krew chlapie na ekran, część ofiar wbija się w maskę!). Motyw przewboni ściągnięto trochę z GTA, można bowiem jeździć po trzech, rozbudowanych obszarach (oprócz pokazywanego Paradise City, w pełnym produkcie pojawi się Lava Falls oraz Blister Canyon), rozwalając przygodnie napotkane gangi, albo wchbząc w konkretnie przygotowane questy. Podczas samochboowej jatki istnieje opcja przełączanie się między stacjami radiowymi: jest kanał policyjny, pomylony program informacyjny, ieci tez kilka metalowych szlaglerów (tytułów nie wymienimy, bo się nie znamy, a w ogóle to w rogu sali grał dj, skutecznie wszystko zagłuszając...). Drugie poważne zapozyczenie z GTA. Trzecie stanowi zaś wątek ze zdobywanie szacunku innych band oprychów, którym można pomagać lub nie. Mało realne, by ROAD KILL okazał się hitem. Szanse na to mają gównie te gry, która podobały nam się najbardziej, i którym poświęciliśmy osobno znacznie więcej miejsca na następnych stronach. Szykuje się ostra końcówka roku!



Tony Hawk's Underground

Activision, październik 2003

Zapowiadająca się bardzo ciekawie piąta odsłona 'skejterskiej' wyprawy z udziałem Tony'ego Hawka, zgodnie ze swoim podtytułem (UNDERGROUND), zapadła się pod ziemię.

Jedyną rzeczą z nią związaną, jaką udało mi się znaleźć w cefej heli wystawowej (ECTS i Experience), był sprawnie zrealizowany trailer. Wprawdzie nie przekonałem się na własnej skórze, ale wiem ze: 1) skanowanie twarzy i śmiganie na desce jeko statystyczny, polski Jan Maria Kowalski będzie możliwe tylko w wersji na PS2, 2) obszerny wątek fabularny da Ci okazję do zejścia z dechy, biegania po miescie, wspinania się po drabinach, zbierania przedmiotów, zwisania na krawędziach dachów, prowadzenia semochodów czy gadania z profesjonalnymi zawodnikami, 3) teren miasta będzie można zwiedzać swobodnie, napotkani ludzie zajmą się własnymi sprawami i wreszcie doświadczysz zmiennych pór doby, 4) dostaniesz opcję tworzenia własnych, rozbudowanych trikulców, questów, a także edytor plansz pozwalający stawiać cafe budynki, 5) oprawa trzyma poziom THPS4, z tym ze design obszarów do skejtowania jest jeszcze bardziej zakręcony, wrzucono więcej obiektów, rozbudowując wielopoziomowość, 6) nie cudzołóż! I to tyle. THUG wygląda na mocno odświeżonego i dlatego wielki szacunek dla NEVERSOFT. Nawet mimo faktu, ze nic nam chłopaki nie powiedzieli o specjalnym pokazie gry na dzień przed ECTS. [myszaq]



Prince of Persia: The Sands of Time

Ubi Soft, PS2 - listopad; GC, Xbox - I kwartał 2004

Są rzeczy piękne, są wyrafinowane, są niebanalne - i do takich klasyfikuje się najnowsza odsłona serii PRINCE OF PERSIA, znanego klasyka z początku lat dziewięćdziesiątych.



Już przy okazji prezentacji na E3 gra zrobiła niesamowitą wręcz furorę, z miejsca stając się jednym z najgłośniejszych tytułów najbliższych miesięcy, a w chwili obecnej - na co i my zareagowaliśmy rozdziawiając gęby, plując dookoła paluszkami i krzycząc: "Allach jest wielki, Allach jest wielki!" - wygląda i rusza się znacznie, znacznie lepiej. Na pierwszym planie cudowna, wręcz bajkowa oprawa graficzna. Jordan Mechner, twórca serii, doskonale potrafił oddać - zarówno klimatem, jak i sposobem wykonania - specyfikę baśniowych zamków tytułowej Persji (swoją drogą, dziś państwo to nazywa się Iran). Potężne komnaty oraz sala, królewskie ogrody, ale i wąskie korytarze. Postać księcia potrafi wyświetlić prawie tysiąc różnych animacji, z których część dosłownie wbija w ziemię - wyobraź sobie motyw biegania po ścianach (normalnie "Matrix" jak żywy), przeskakiwanie z liny na linę, wykonywania kilku salt w powietrzu, walkę z wykorzystaniem efektu slow-motion. Podczas odpalania tego ostatniego trybu na ekranie panują niebywałe kosmosy, bowiem smugi pozostawiania przez miecz tworzą bardzo specyficzną grę świateł na ekranie (zdjęcia tego nie uchwycą). Zamieszania jest ogromne - z wszystkich stron atakują przeciwnicy. Co istotne, UBI SOFT w dość przyjemny sposób rozwiązało oprawę starowania, ponieważ mimo dużej liczby możliwości w ataku/obronie kontrola pada jest mocno intuicyjna, a combosy wykonuje się tutaj za pomocą górą dwóch, trzech przycisków. Combosy combosami, ale np. jak zobaczysz Księcia turlającego się na boki, albo jeszcze lepiej podrygującego w rytm muzyki, to natychmiast będziesz chciał uścisnąć twórcę gry. Sprawdza się również efekt "rawind time", pozwalający przesunąć się nieco do tyłu w czasie, aktywowany po nabiciu specjalnego magicznego paska (rośnie wraz z liczbą pokonanych przeciwników). Dzięki



temu można spróbować naprawić jakąś nieudaną akcję sprzed kilku(nastu) sekund (HIV: BLINX się kłania). Prezentowane demo jawiło się prostym schematem: walka oraz elementy stricte platformowe [illegible] samo "mochanie mieczem" stanowi jakiegoś wielkiego [illegible] dla Gracza, bo przeciwnika likwiduje się w sposób łatwy i przyjemny (to nie znaczy, za nudny), tak potęga "piasków czasu" uwidacznia się [illegible] zdecydowania w tym drugim elementy. Dużo kombinowania, dużo ciekawych patentów (przeskakiwanie saltem do tyłu na sąsiedni gzyms, albo np. bieg po ścianie do góry, odbicie się nogami a następnie skok do nowego pomieszczenia tyłem, przez okno) i momentami człowiek odnosi wrażenie, że gra w TOMB RAIDERa. Oczywiście żartuję, bo porównanie jest mocno przesadzone, ale też są momenty, w których stoisz Księciem i zastanawiasz się "co by tu teraz przesunąć, którędy dalej?". Warto wiedzieć: kamera miejscami, choć rzadko, przełącza się w tryb 2D i gra przypomina wówczas klasyczną, scrollowaną platformówkę z gatunku "idź cały czas w prawo". (...) Grafika, animacja, muzyka, wreszcie rozgrywka - każdy z elementów [illegible] najwyższej klasy, co oznaczać może tylko jedno - [illegible] mega hit. Chcemy grać, już teraz! (...) PS. SONY [illegible] wyłączność - do końca bieżącego roku - na [illegible] tytuł w Europie.□ [ehiva]



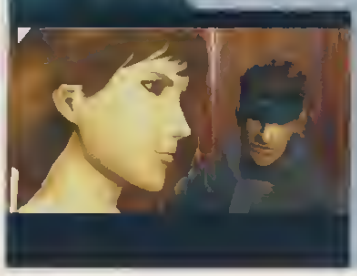


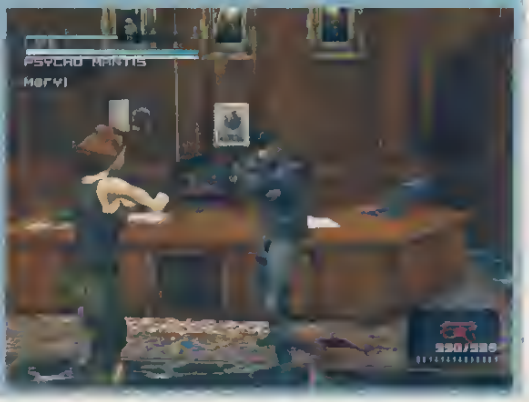
MGS: Twin Snakes

Konami, początek 2004

Grywalny SNAKE EATER niestety nie pojawił się w Londynie, za to MGS: TWIN SNAKES jak najbardziej (Kojima ma coś z tymi wężami)!

Podciągnięto rozdzielczość tekstur, poddano je lekkiemu retuszowi, nadal jednak dało się odczytać ich PSX'owe pochodzenie. Za to efekt półprzezroczystej, realistycznie załamującej się wody - dodatkowo podkreślany przez odpowiednie ujęcia - pokazywał trochę mocy GC. Do tego postać Snake'a podciągnięto pod obecne standardy (ilość szczegółów na satysfakcjonującym poziomie, od nowa przygotowana mimika). Dołączono też sporo akcji zaczerpniętych prosto z MGS2: SONS OF LIBERTY: pokroju przenoszenia ciał wartowników, wyciągania broni, celowania w trybie FPP itd. Ruch w jak najbardziej właściwą stronę. W kilku miejscach ekipa z SILICON KNIGHTS lekko nawet przemodelowała obszary zmagań, wstawiła nowe rzuty kamery. Sama historia wygląda jednak na niezmienioną (przynajmniej na początku scenariusza), dając posiadaczom "kostki" możliwość doświadczenia jak dotąd najbardziej udanych przygód legendarnego palacza fajek. Po chwili treningu GaCkowym padem steruje się dość wygodnie, dialogów





[illegible] rzucanych przez [illegible] słuchać, łezką w oku, a strażników myli minimalnie trudniej (szybciej reagują na głośne zachowanie, działają prawie zespołowo). TWIN SNAKES spełni oczekiwania - to taki pomost między MGS z pierwszego Playa (fabuła) a tym z drugiego (część oprawy). Miło [myszaq]

Pila

MGS3: Snake Eater

Konami, 2004

Nie udostępniono niestety grywalnej wersji za to Hideo Kojima przygotował zupełnie nowy, całkiem konkretny trailer



Na początku Snake ścigał kajmena (aligator z długim wąskim pyskiem) na skraju błotnistego, zarośniętego bajora Później weszła sekwencję w ciemnej skalistej grocie Pochodnia rozswietlająca drogę, drobne keluze wody, gra świateł na scianach Wyglądało to wszystko bardzo sugestywnie - szczególnie w momencie, kiedy nieogolony komendos machał płonącym kijem by opędzić się od nadlatujących nietoperzy Sekwencja podczas której udało mu się przecisnąć wąską szczeliną do duzej, zalanej wodą jaskini gdzie przez wyrwę w sklepieniu przedzierały się promienie słońca, wywołałe lekki pomruk ne seli (dziennikarz stojący obok mnie nerwowo coś zakreślał) Następnie wszedł główny motyw pokazu - czyhające w dzungli pułapki Wąż ledwo co uniknął zderzenia z wahadłem naszpikowanym kolcami (a'la "Predator"), by za chwilę nadepnąć na ukrytą linkę, która zacisnęła mu się wokół kostek i pociągnęła do góry Jak widać trzeba będzie naprawdę uwezać na kazdy krok Trailer kończyły przeliczone wcześniej, popisowe animacje walki wręcz (chwyty aikido) Snake vs żołnierze oraz motyw wracający juz do samej gry - tytułowy kolezka podpływał do stojącego na brzegu wartownika z . urwanym łbem kajmana przyczepionym do głowy Wyglądało to, umówmy się, troszeczkę komicznie, ale jest do przełknięcia Ot, motyw maskujący Trzeba przyznać, że trzeci MGS juz teraz prezentuje się efektownie świetnie opracowane środowisko gry, corez bardziej realistyczne animacja (poprawiono ruchy psów, przypominających bardziej masywne dogi, wodę światnie spływa po ubraniu Snake'a), masa nepinejących nerwy, filmowych akcji Co ciekawe, udało nem się namierzyć Hideo Kojimę na zapleczu hali SONY (press-room), pstryknąć fotkę i zamienić trzy słowa (przez tłumacza) Na pytanie czy Snake to naprawdę Solid Snake czy moze Big Boss nie odpowiedział, ale sam zapytał (patrząc na nasze plakietki) czy w Polsce popularna jest seria z Wężem w roli głównej Odpowiedzielismy ze tak i udarzyliśmy z kwestią o znieczeniu symbolów nietoperzy peow oraz kozy, które kolejno pojawiały się na pokazie wraz z napisem "Surowe? Wysmazone? Decyduj To Ty jestes zjadaczem" (lepiej pasowałoby "myśliwym', ale Kojima uzył słowa "eater') Jak powiedział Hideo - zaleznie od zjadanego mięsa Snake będzie przyzwyczajał się i preferował określony smak Im częściej polujasz na jedno zwierzę, tym poźniej zjadenie go lepiej podnosi Twoje siły witalne Hmmm O opcję kanibelizmu niestety nie zdązyłem zapytać. [myszaq]





Mario Kart: Double Dash!!

Nintendo, listopad 2003

Wprawdzie ekspozycja NINTENDO na ECTS-ie mocno rozczarowała - jeden tir, w którym upchano kilkanaście stanowisk do grania i w kolejce stało się minimum pół godziny - mimo to niezwykle pozytywne wrazenie wywarła ekspozycja nowego MARIO KART





Zasiadając w jednym z czterech prawdziwych gokartów rozegrałem kilka sieciowych pojedynków (konsolki były zLINKowane) - potęgal W dodatku całość zmagań osoby nie biorące udziału w grze mogły oglądać ne potężnym telebimie ustewionym za gokartami I jek? Huh, jakby to powiedział znajomy hydraulik (ten od pedalskiej czapeczki, zna go ktoś?) oki-doki. O ile graficznie "gokartowy Marian" nie wbija w ziemię, prezentując typowy dla Big N, wysoki zaznaczmy, poziom znany z innych flagowych gier na GaCka, o tyle rozgrywke jest gorętsza niz randka z Playmanem Konkretna dopałki, mnóstwo rajcownych power-upów, ciągła zedyma na torze (nieustannie coś się dzieje, jest tłoczno - dobrze wykorzystany hendicap). Postaci do wyboru było co niemiare, chybe wszystkie, do jekich rości aoble prewa N Patent z dwome bohatarami w jednym "wozie" sprawdza się nieźle - jeden prowadzi, drugi zbiera power-upy Wbrew pozorom wcale nie komplikuje to choćby w minimalnym stopniu sterowania, poszczególne funkcje przycisków przypisano na tyle wygodnie, że podczas jazdy nawet nie myślisz o obsłudze pede, tylko skupiasz się ne tym, co aktualnie dzieje się na trasie Tresy niemal do złudzenia przypominają swoją charakterystyką edycję z N64, a część wygląda na przeniesioną niemel ne zywce z tej ostatniej Zyskało zdecydowanie otoczenie (więcej obiektów), nieporównywalnie wyższą rozdzielczością cechują się tekstury Animecja nie zwalnia choćby ne ułamek sekundy - jest szybko dynemicznie Z klasą - typowy dla N klimet Cholernie wciągająca rozgrywka w trybie Multiplayer to jednak nie wszystko i będzie też kilke trybów zabewy bez udziału znajomych Głowny, Championship, nie odbiega w niczym od podobnych rozwiązań znanych z podobnych gier - ot, walczysz o pierwszą trójkę, zaliczasz kolejne trasy, odkrywasz nowe. Przyznam szczerze, że nie miałem ani ochoty, ani sposobności, by testować MARIO KART DOUBLE DASH!! jezdząc z konsolowymi przeciwnikami - wieloosobowy tryb LINK wymiata. Zresztą zmagania na podzielonym ekranie w podobnym stopniu mamy hicior [shiva]







Piła

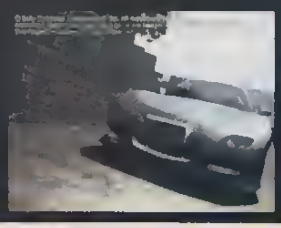


Sony, grudzień 2003

Gran Turismo 4

Zdecydowanie i bezdyskusyjnie największa perełką wśród tras była Citta di Aria, która stanowi novum w serii - jeździ się po górskich, krętych, strasznie wąskich drogach (prawdopodobnie sądząc po nazwie włoskie Alpy).

Wbiegając na PlayStation Experience, po rozbiciu grupki englosaskich małolatów stojących w kolejce do wejścia (straszą tekstem, że jesteśmy z Polski, mamy łańcuchy na klatach, a w pokoju hotelowym kreszowe dresy), szybko ruszam w poszukiwaniu standów z GT4. Biegam, rozglądam się i po kwadransie spotykam Kosa, który mówi mi, że we wszystko już zagrał. W końcu... JEST! Źdźiebko rozczarował fakt, że GT4 umiejscowiono razem z całą masą "hitów" pokroju drugiej części SPY HUNTER i nie było w jakiś szczególny sposób eksponowane - pogięło ich? Wyłącznie jedno stanowisko do grania na kierownicy, w dodatku na "zwykłym" GT Force Logitecha, a nie najnowszym kółku firmy, tak mocno promowanym podczas majowych targów E3. Cóż, Europa to nie USA, o czym po raz kolejny boleśnie się przekonaliśmy. Menu mocno spartańskie, przynajmniej pierwsza jego faza - na ekranie są do wyboru tylko dwie opcje: Single Race oraz Network Race. Tę drugą można było przetestować szarpiąc na zLINKowanych ze sobą konsolach i przyznam szczerze, że to będzie sieciowy hit. W chwili, gdy rywalizujesz przeciwko pięciu żywym przeciwnikom, kombinującym i walczącym do upadłego, nie ma mowy o choćby chwili nudy - zajeżdżają drogę, prowokują i zmuszają do szybszej jazdy, nie odpuszczają ani na moment. Prowadzenie każdej fury wymaga wówczas dużej precyzji, czego zresztą wyraźnie brakowało znacznej części grających i nie jeden wyścig kończył się dla niejednego już na starcie. Osobiście jeździłem starszym modelem Forda Mustanga, "robił" niesamowicie. Ogółem dostępnych było kilkanaście fur, a autorzy zapewniają, że w pełnej wersji będzie ich grubo ponad pięćset

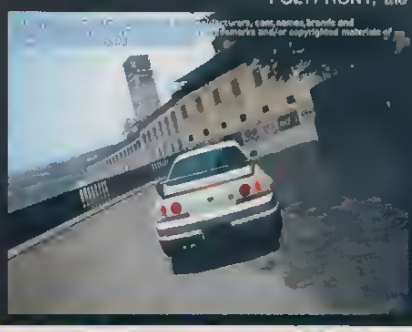


Co na drodze? [illegible] GT4 [illegible] już [illegible] uni[illegible] [illegible] p[illegible] [illegible] dop[illegible] TC Tsukuba [illegible] Grand [illegible] oraz Citta [illegible] [illegible] wanie i [illegible] ejnie najwię[illegible] [illegible]rełką była ta ostatnia, [illegible] nowi novum w [illegible] - jeździ się po [illegible], krętych, [illegible] wąskich d[illegible] dopodobnie, [illegible] nazwie, włoskie Alpy). [illegible] nie przez górskie [illegible] taczka, trasa wijąca [illegible] raz w górę, raz w dół, [illegible] gie zakręty w zakresie [illegible] - 180 stopni. Cudowne widoki, niesamowicie [illegible] kturowane pobocze i [illegible] potrzebne wyczucie [illegible] emaku przy projektowaniu poszczególnych odcinków. Rewelacja, trzy czwarte czasu z nowym dzieckiem POLYPHONY spędziłem właśnie na Citta di Aria. Trasa w Nowym Jorku nie była już tak piękna, trochę kuleje otoczenie - budynki amerykańskiej metropolii stanowią w zasadzie jedną wielką, przesuwającą się mierowo ścianę zbudowaną w oparciu o te same, powtarzające się tekstury. Wielki Kanion, prezentowany podczas E3 (pamiętasz pierwsze zdjęcia?), może nie wgniata w fotel, ale rozdzielczość i ilość





polygonów przerzucanych przez konsolę zrobią wrażenie nawet na osobie, która od dwóch lat bawi się z częścią trzecią (wbrew pozorom jest poprawa jakości, gra wygląda po prostu lepiej). Tsukuba oraz Fuji to z kolei klasyka serii GT w temacie tras, więc i komentarz jest chyba zbędny - dodam tu jedynie, że minimalnie więcej jest teraz obiektów na poboczu. Wyraźnie czuć zróżnicowanie pomiędzy każdym kontrolowanym wozem. Jedne auta prowadzi się łatwiej, inne wymagają solidnej wprawy. Tryby Arcade i Simulation. Niestety, w pewnych momentach kuleje prędkość (nie animacji, jazdy!) - cóż, z całym szacunkiem do gier POLYPHONY, ale mogliby troszeczkę to przyspieszyć - jedę 130 km/h, a uczucie prędkości niczym w rozpędzonym do 50 km/h maluchu (przesadzam). Zastanawiam się już tylko, jaki pułap osiągnie sprzedaż gier z serii GT po ukazaniu się części czwartej - na razie na poziomie przeszło 32 milionów kopii. Jakieś pytenia? [ehive]



Polecany sklep wysyłkowy: www.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl

Spadające ceny

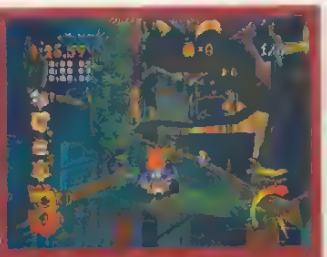
Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP

Zadzwoń Sprawdź Ceny !!!

Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

Crash Nitro Kart

Vivendi, listopad 2003



Trochę głupio się rozglądając, bo grę prezentowano na powierzchni wystawowej nazwanej "Cartoon" - dookoła same brzdące, złapałem dyskretnie pada i przejrzałem opcje.

Klasyka, dokładnie tak samo, jak w przypadku znomienitego CRASH TEAM RACING (PSX). Priorytetowa jest więc ponownie opcja Adventure, z tą różnicą, że teraz nastąpił podział na dwie drużyny: Crasha (wraz z nim Coco, Crunch) oraz Cortexa (Ngin, Tiny). Wybór poziomów charakterystyczny dla gier z udziałem "rudego" - przenosisz się do kolejnych (odblokowywana za uzyskana kryształy) wybranych światów prosto z poziomu głównego. I tu już zaliczyłem solidnego zonka. Szybkie spojrzenie na zegarek, upewnienie się, że mamy rok 2003, po czym jeszcze raz wzrok pada na ekran. CRASH NITRO KART pod względem grafiki prezentuja się na niawiele wyższym poziomie niż szarakowy CTR, mający dobrze ponad cztery lata na karku. Ktoś w VIVENDI (wydawca) chyba gorzej się poczuł; wymiana developerów z NAUGHTY DOG na VICARIOUS VISIONS jest uzasadniona, bo niestety pieniądz rządzi światem, ale oczekiwać można było podbicie poprzeczki, a nie przestawianiu jej w dół. Dynamike też umiarkowane, w dodatku dość częsta były zwolnienia animacji - to ostatnia zrzucam na bark niedopracowanej/wczesnej wersji, gra często się zawieszała. Same rozgrywka to już duży pozytyw - na ekranie dużo się dzieje, sporo elementów ruchomych, dopałki bardzo zbliżone do tych z CTR, charakterystyczny, do bólu rajcowny model jazdy. Nia zabrakło trybu Multiplayer - ścigać się można na dzielonym ekrania, w maksymalnie cztary osoby. Być może wersje na Xboxa oraz GC będą bardziej dopekowana graficznie, bo w przypadku PS2 ewidentnie przenieśli gotową część kodu z PSX'a. [shiva]



Siren

SONY (SCEA), wiosna 2004

Chyba najbardziej dziwna, chora produkcja tych targów Przede wszystkim prezentowana wersja SIREN dawała możliwość wcielenia się w trzy niezależne postacie (w skończonym produkcie ma ich być 10!) Pierwszy był młody Japończyk o nosie jakby przed chwilą dostał łopatą oraz mimics kompletnego paranoika (drgawki non stop), następnie jakaś laseczka i wreszcie stary dziadek za strzelbą na ramieniu Wszystkich ma łączyć przeklęta wioska Hanyuda, gdzie morze skrywa potworną tajemnicę Do tego każda z postaci, będąc w miejscu ważnym dla innej, mogła przełączać się w totalnie schizujący, dziwny widok, stanowiący coś na kształt mrocznych wizji czy wspomnień Wyglądało to tak, że po wciśnięciu "L2" pojawiały się jakieś "telewizyjne zakłócenia", znikało ujęcia TPP, a wchodziły migawki, urwane kadry, wreszcie rzut z czyichś oczu. Aby złapać wizję odpowiedniej postaci, trzeba było poruszać trochę analogiem, "dostroić" obraz Tym oto sposobem udało mi się wajść w głowę nadchodzącego, powyginanego kolezki w brudnym, słomkowym kapeluszu (wyglądał trochę jak strach na wróbla) Ten zresztą za chwilę rzucił się na mnie z dziwnym bulgotem, więc szybko wróciłem do tradycyjnego ujęcia i uciekłem Trudno wstępnie stwierdzić, czy SIREN sprawdzi się na szerokim rynku Na pewno ma klimat bliski SILENT HILL, mroczną oprawę (noc, biedne stara osada, swentualnie jakieś kanały, a Ty śmigasz z latarką), oryginalny system rozgrywki Oby tylko developer nie przekombinował [myszaq]



MOH: Rising Sun

EA, listopad 2003

MEDAL OF HONOR: RS to tytuł, który miałem w planach sprawdzić na samym wstępie... Przebiegłem wszystkie stoiska na ECTS i ku mojemu zdziwieniu okazało się, że gra była pokazywana na jednej (!) konsolce, wieszając się niemiłosiernie, co skutecznie uniemożliwiało granie.

Skok do hali wystawowej SONY i... uffff Cały rząd stanowisk. Okazało się, że jest to tzw. 'militama' strefa, a co najtańsze - przeważały tu spasiona, londyńskie dzieciaki o minach zawodowych kryminalistów. Wymachując prasową plakiatką dopchałem się jednak dość szybko i.. Wąwóz, fajnie wykonana, tropikalna roślinność, sporo zamaskowanych, wyskakujących nagle spod sterty liści żołnierzy. Ściągnąłem kilku przy pomocy snajperki (starowenie, fizyka, wygląd broni - wszystko oparte na silniku MOH: FRONTLINE), kątem oko z uśmiechem obserwując Angola, który miotał się jak dziki, nie potrafiąc namierzyć strzalca umiejscowionego wysoko, pośrod skał A właśnie! Inteligencja japońskich żołnierzy wprawdzis zostawiała sporo do życzenie, tym niemniej trzeba przyznać, żs dsvaloper z głową ich umiejscowił (w krzakach, leśnych kryjówkach, gdzieś na szczycie kanionu, pośród rozwelonych domków itd.). Potrafią zaskoczyć. Ruszyłam dalej, by odkryć trakcję kolejową, a później kilka wiszących mostów. Zgodnie z informacją we wprowadzeniu - płynąca ponizej, brudne, żółtawa wode okazało się słynną rzską Kwai Muszę przyznać, żs takstury wykonano całkiem przakonywująco, podobnie jak bambusowe, lekkie domki i osady o słomianych dachach położone w dole. Zaraz obok na płozach dryfował samolot. Zapstrzyłem się chwilę i... dostałem w głowę trzy precyzyjne strzały! Z osady obok wybiagła ekipa Japońców, rąbiąc z czego się dało. Loading (ciut zbyt długi) i zaczynam od początku. Wiedziałem już, co i jak, więc tym razem poszło gładko. Po dłuższej wyprawie udało mi się trafić do platformy przy trakcji kolejowej. Wskoczyłem na coś na kształt koparki, chwyciłem lszącą obok startę metalu i przeniosłem ją wysięgnikiem na tory. Nadjażdżający pociąg na moich oczach efektownie się wykoleił, a wagony zęły ogniem, wpadając na siebie. Spaktakularna, liczona w czesie rzeczywistym scena. Szybko skoczyłsm sprawdzić teren - akcja z przsdzieraniem się przez wnętrze przadziałów, śmigeniam po wąskich deskach, nad płomieniami, przy jednoczesnym likwidowaniu, wyskakujących wrogów robi wrażenie. Dobry, wojenno-skredenkowy klimacik jest w RISING SUN jak najbardziej obecny. Chociaż trafiłem też na kilka mniej poważnych motywów. Ot, idę, a tu, na skraju lasu, stoi słoń! Wskoczyłem na jego grzbiat, bydlek ruszył, a mi przyszło ostrzeliwać się z działka tem zamontowanego. Zwierzak kręci trąbą, przedziera się przez dżunglę (rozwala swym cielskiem roślinność), a ja strącam kolejnych nieprzyjaciół! Że niby zawodowy żołnierz potrafi wszystko? No cóż, można i tak. Całe szczęście, pod sam koniec udostępnionego dema zyskelm innych, normalnych aprzymierzeńców. Pięciu uzbrojonych, wyglądających na stałych bywalców tropików, kolażków! AI na przeciętnym poziomie, ala modele postaci zdacydowania lepsze niż we FRONTLINE. Miło. Ogólnia więc RISING SUN zrobił na mnie solidne wrażanie. Wprawdzie oprawa nikogo na targach nie przewróciła (Koso raz się potknął, ale mówił, że o dywan), namniej zapowiada się dużo filmowych, spacjalnia przygotowanych akcji. No i to wojenne czajenie się w krzakach! [myszaq]

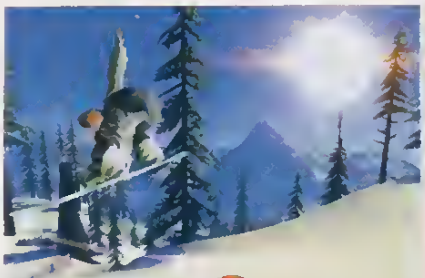












SSX 3

EA Big, październik 2003

Trzydzieści rodzajów śniegu. To głowne hasło reklamujące nową odsłonę arcade'owych, dynamicznych zjazdów na desce. Grając z Kosam zapytałem go, po którym aktualnie jeździ (Koso, jak to Debeściak Mniejszy, obcykał każdą, nawet najgorszą grę targów na 101%)? Odpowiedź, ze aktualnia wbił się w skałę uznałem za wymijającą. Tak czy siak faktycznie w trzecim SSX wyraźnie dało się odczuć lepszą reakcję zawodnika na uciakający spod dechy puch, uślizg deski, krawędziowanie... Słowem - jeszcze bardziej dopieszczono fizykę. Do tego tym razem postawiono, co jest ostetnio w modzie, na pełną swobodę. Po prostu na wstępie zostaje oddana Ci cała wielka góre, po której mozesz swobodnie śmigać i dopiero w trakcie zabawy aktywować odpowiednie wyzwania. Bez specjelnych loadingów, bez przestojow. Oczywiście pojawiają się wyższe, bardziej strome obszary, które trzeba wraz z postępem rozgrywki odblokować (zarabiając kasę), niemniaj założenie potężnej rozległosci całego stoku funkcjonuje bardzo wyraźnie. Zresztą podam Ci jedną informację zjezd z dostępnego w prazantowanej wersji wierzchołka na sam dół zajął mi 21 minut, z zegarkiem w ręku. Na mnie zrobiło wrazenie. Ekipa z EA usprawniła tez system tnków, dodając nowe łączniki, rozbudowane manuale i kosmosy w postaci stania na rękach. Udanym motywam okazał się tez tryb Slop Style, w którym trzaba czesać bardziej odstewione, długie combosy na specjalnie przygotowanych torach (za kasę oczywiście - co skutecznie nakręca do kupowania nowych strojów, sprzętu czy odcinków zjazdowych). SSX zapowiada się na bardzo grywalny snowboard z rozszerzonym pomysłem na śmiganie i lekko usprawnioną oprawą (dopakowany system cieniowania tekstur). Chłodno. [myszaq]

Freedom Fighters

EA, październik 2003

Nowa propozycja twórców HITMAN ma potężny potencjał. Grałem na telewizorze z dziwnie podkręconą jasnością, przy ryczącym, lecącym na okrągło zwiastunie MGS3, wreszcie na innym stanowisku, gdzie gruby, nieogolony jegomość zapocił gałkę pada, grałem w tłumie gapiów, w okularach słonecznych, śpiąc, pod wpływem alkoholu.



Wiem jedno - cholernie spodobał mi się FREEDOM FIGHTERS (wcześniejszy FREEDOM). Wyobraz sobie alternatywną historię, kiedy to Rosjanie wygrywają II wojnę światową i zajmują Amerykę. Zamiast demokracji - komunizm. Siedzisz w domu. Jestes hydraulikiem, prostym gościem. Nagle w telewizji wyłączają wszystkie kanały. Drzwi wywazają jakias sowieckia siły specjalne, wyprowadzając wszystkich mieszkańców na zewnątrz. Ty się ukryłeś, więc cichcem wybiegasz z pokoju, zachodziez od tyłu strażnika ustawiającago ludzi i bachl mu kluczem francuskim w potylicę. OK, masz guna. Przebijasz się na zewnątrz, po drodze zyskując sprzymierzeńca. Za chwilę śmigecie ulicą, na której ludzie w panice miotają się przed wjazdzającymi siłami nowego wojeka. Dobiegasz do barykady, skręcasz w klatkę schodową. Spotykasz nowego kolezkę, któremu tez udało się wyrwać. Razem trafiacie na grupę uderzeniową sowietów. W ruch idą "koktajle molotowe". Skaczesz po jakichś dachach, oddajesz serię w stojący obok samochód (elegancko eksploduja). W końcu docieracie do włazu kanalizacji, który odkręcasz. Ściekami dopływacie do bazy ruchu oporu. I tu, tak naprawdę, FREEDOM FIGHTERS dopiero zaczyna się rozkręcać. Uffl! Mocna wprowadzenie. Nikt na początku za bardzo Ci nie ufa, wiec musisz się wykazać. Trzeba zdobyć i podłożyć ładunek, pomóc ostrzaliwanej grupie, przedrzeć się przez posterunak policji. Im większą charyzmą się wykazujesz, dobrze rozplanowujesz akcje, uwalniasz więźniów, zdobywasz kolejne lokacje, tym łatwiej werbujesz ludzi, w misji dostajesz większa wsparcie. A musisz wiedzieć, za Al ruszającego za Tobą oddziału funkcjonuje nad wyraz dobrze. Oczywiście cały czas można wydawać proste rozkazy (wycofaj się, broń objętej pozycji, wal naprzód), dokładnie wskazać leszczy, których należy zlikwidować (dało się przełączać widok z TPP na FPP), czy pokierować całą grupą jednocześnia. Tym niemniaj chłopaki rzadko mi się gubili, potrafili wyszukiwać osłon w terenie, czy wzajemnie się wspierać, atakując zespołowo. Maksymalnie miałem 4 kolezków w składzie, a podobno pełny produkt ma oferować oddział nawet 12 ulicznych rebeliantów. Huh! Architekturę poszczególnych lokacji opracowano zawodowo, do tego modele postaci (podobnie jak w HITMAN 2) mają realistyczną animację, dobry, choć lekko komiksowy design. Co ciekawe, z biegiem misji mój bohater nabrał wyglądu wojskowego przywódcy - szelki niebieskich ogrodniczek zawiązał w pasie, ubrał maskującą kurtkę, placak, pojawiły mu się rany, później blizny, na nogach zaczął nosić ochraniacza. Jednym słowem prezentował się coraz bardziej zawodowo. Uwzględniono tez zmianę czasu (nocne zadania), czy pogody - zaczynasz w słonecznym Nowym Jorku, a z tego co widziałem na filmie załączającym się po przejściu dema, końcowe misje rozgrywają się podczas ostrej zimy, przy roztrzaskanej Statui Wolności (światna scanaria). Cicha walka, prucie ze stacjonarnego działka, rozłokowywania żołnierzy na ulicy zawalonej wrakami samochodów, ciągły ostrzał, huk granatów, walenia z rakietnicy do nadjeżdżającej wielkiej ciężarowy... Ta gra ma wszystkie mozliwa akcje. Klimat walki w terenie niesamowicia sugestywny. Po prostu się zakochałem... i to wcale nia przez ta browary! [myszaq]





Jak 2: Renegade

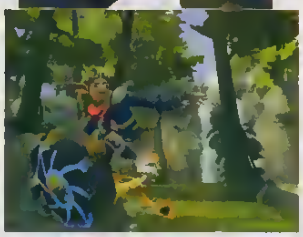


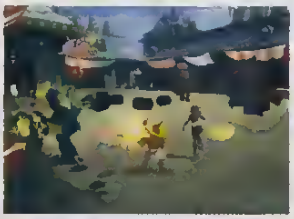
SONY, październik 2003

To, ze JAK 2 RENEGADE zapowiada się na kawał doskonałej platformówki można było obstawiać w ciemno, potwierdziło się to na ECTS Grywalny level miał miejsce w jakiejś zapadłej mieścinie, panującym klimatom raczej daleko od pozytywnych

Pojawiło się kilke nowych elementów w sterowaniu - R1 odpowiada za strzały z giwery, jest też przycisk służący do skradania się na pelcach Pobiegałem chwilę i wsiadłem do latającego pojazdu - w sequalu nie ma juz restrykcyjnego podziału na levele "chodzone" i "jeżdżone", tudziez "latane" (elastyczne podejście, i bardzo dobrze) Rozbijając się stateczkiem zwróciłam uwagę na dwie rzeczy - świetną animację przeletujących obok obiektów, jak i dopracowane do najmniejszego szczegółu kolizje z nimi. Znecznie więcej wniosków byłem skłonny wysnuć po zapoznaniu się z rozdawanym na targach demem Tu etepy były dwa - "Pumping Station" oraz "Strip Mine" Pierwszy stanowił mały Tutorial, połączony z ostanieniem kompana, drugi prezentował kolejny z dostępnych pojazdów, letającą deskę (taką jak choćby w AIRBLADE czy w "Powrocie do przyszłości"). W kwestii doznań wizualnych mogę się wypowiedać tylko w superlatywach Zdegenerowane okolica, tak daleka atmosferą od sielskich lokacji z pierwszego JAK & DAXTER robi sugestywne wrażenie Daleko ne horyzoncie mającą fragmenty ruin miast (w połączeniu ze świetlnymi refleksami tworzą doskonały efekt), dopracowany jest design potworków Gdy Jak strzele ze spluwy, widać zmieniający się na jego twarzy grymas - od lakkiego zmarszczenie brwi, przez przymknięcie oczu az do zaciśnięcie zębów z wysiłku Tredycyjnie do wiwatu deje też Dexter, który choć usunięty z tytułu, ferment sieje równie często, jak poprzednio - mimo mroczniejszego charakteru, humoru w grze na pewno nie zabraknie I choć do tej pory uznawałem to za niepotrzebne zachłystywanie się sukcesam RATCHET & CLANK, teraz umieszczenie w J2 R broni wydaje mi się uzasadniona Nawet Jak, choć zmienił się do poznenia i mówi niskim, stłumionym głosem, idaalnie pasuje do nowego wizerunku sarii Jaśli dorzucić do tego zapawnienie twórców, ze wykreowany świet jest trzykrotnie większy od znanego z poprzedniej części, pozostaje tylko zacierać łapy w nerwowym odliczaniu ostatnich tygodni działących nas od premiery [koso]







Castlevania: Lament of Innocence

Kanami, listapad 2003

Co tu dużo mówić - oto DEVIL MAY CRY w wersji, powiedzmy, lekko dla ubogich W krucjacie pierwszego z rodu pogromców wampirów, Leona Balmonta, juz po wstępnych kliku minutach mozna doszukac się wielu zapożyczeń z produkcji CAPCOM [Ś a może inaczej - to CAPCOM zwalsio z Castlevanii, na pawno nie z tej konkretnie]. Główny bohater odziany w długi płaszcz, o smukłej sylwetce i jasnych włosech, potrafiący masakrować wrogów przy pomocy długich efektownych combosów Wprawdzie robi to pejczem, tym niemniej cielska potępieńców masowo podbijane w górę, następnie z impetem wpresowywane w marmurowe płytki budzą skojarzenia Mozliwość poczęstowania ich przy tym rzucanymi ostrzami (broń wspomagająca) wyprowadzenia serii wisząc w powietrzu, uczenia się nowych ruchów, zmieniania bicza przy pomocy magicznych artefaktów - tym bardziej Do tego posępny, gotycki zamek, pałan rzeźbień posągów, drewnianych mebli, maszkar wyłaniających się w solidnych ilościach prosto spod posadzki Kto towerzyszył Dantamu, Laona potraktuje jak jego młodszego brata Nawet przejścia z jednej sali do drugiej wyglądają podobnie Czy to źle? Powiem, trochę aam siebie dziwiąc, ze niespecjalnie Bo w LAMENT OF INNOCENCE grało mi się naprawdę przyjemnie Oczywiście oprawa nie jest tego kalibru - lokacje choć stylowe, zbudowane zostały z mniejszym rozmachem to samo tyczy się dasignu przeciwników (napotkałem jakieś garbate gnomy, wirujące zjewy, czworonozne bestie i truposza) Tym niamniej walka wypeda efektownie magiczne artefakty przywołują jekieś wyładowania elektryczna poświaty, rozbtyski. To będzie dobry, odstresowujący tytuł [myszaq]



Ratchet & Clank: Going Commando

Przygody RATCHETa&CLANKa sa w pewnych kręgach uznawane za najlepszą platformowkę na next-genowe konsole

Jak mozna się było spodziewać, INSOMNIAC GAMES (dev SPYRO na PSX) nie zawiodło Gra nie ustępuje "jedynce" w niczym, co oczywista, bel kręci jeszcze bardziej Arsenał broni rozbudowany, mozliwości ich modyfikowania również (w przedstawionych poziomach nia mozna było tego doświadczyć wypada wierzyć zapawnianiom twórcow) Jednym z ciekawszych patentów jest mozliwość kupna robocike-ochroniarza fruwającago ponad głową Ratcheta, który ostrzeliwuje przeciwników oraz skrzynki kryjące dobra A ze mozna ich nabyc kilka - zabawa jest przednie Komiksowe, wspaniałe animowane postacia, wykraowany swiat dopieszczony w najmniejszym szczególe i masa kombinowenia No właśnie, gdyby porównać RATCHETa "dwójkę" i JAKa 'dwojkę" - trudno jednoznacznie określić zwycięzcę batalii, mozna zaryzykować stwierdzanie, iz ten piarwszy tytuł przeznaczony jest dla bardziej dojrzałego odbiorcy. Gra jest po prostu trudniejsza niz RENEGADE zwawsza i berdziej zakręcone Oprocz typowo platformowych poziomów, w których należy pokonywać kolejne korytarze kombinować z przenoszeniem przedmiotów rozwalać hordy mechanicznych oprychów itp , w wersji "targowej" znaleźć można było również 'potyczki gladietorow' (wielka arena i masa przaciwnikow, do wyboru rózna questy np "skasuj 30 typków w przeciągu 30 sekund") oraz wyścigi poduszkowców Niczym w WIPEOUT suniesz nieco nad trasą, zbierając dopalecze i bronia Pierwszoligowe mini-gra, przysparzająca masę rozchy, głównie za sprawą dynamiki urywającej łeb Naturalnie sympatyczny "kocur" non stop zbiera tysiące wysypujących się zawsząd srubek, stanowiących srodek płatniczy, no i pozytkuje dwojako swój ulubiony klucz rozwalając nim czerepy oponentów oraz poruszając przeroźna mechanizmy Co ciakawe, w demowce nie wystąpił Clank spoczywający grzecznie na plecach Ratcheta Czyzby szykował się na coś większego? Hm GOING COMMANDO to najwyzsza półka, platformowy orgazm w najbardziej intensywnej formie Takie gry powinny tworzyć wszystkie teamy developerskie śniące o zdominowaniu rynku Gra trafi do sprzedazy w listopadzia - nie pozostaja nic innego jek tylko zacierac łapska! [hlv]



Sany, IV kwartał 2003





EA, grudzień

Need For Speed: Underground

Jedna z nielicznych gier uruchomionych podczas ECTS-u w wersji na Xboxa. Trochę między bajki można włożyć teksty, jakoby to NFS:U było niesamowicie rozbudowane pod kątem opcji tuningowych, bo tak naprawdę więcej tutaj jest marek aniżeli faktycznie możliwości zabawy w tuning. Największy nacisk położono raczej na wygląd fury - szeroka gama kolorów, masa naklejek, spojlery, alu-felgi i brakuje chyba tylko CeDeka na przedniej szybce. Wszystkie zmagania odbywają się nocą, co po części tłumaczy wydźwięk gry (nielegalne wyścigi), i co daje jej przy okazji możliwość osiągnięcia zaskakująco dobrych efektów wizualnych. Fury prezentują się znakomicie (wprawdzie to nie ta klasa, co GT4 czy PGR2, ale też nikt tego od EA nie oczekiwał; głównie japońskie marki a'la Mitsubishi, Subaru, Toyota), gra jest szybka, wrzucono motyw dopingujących kibiców na starcie, są efektowne elementy ruchome na trasach - i szkoda tylko, że w niewielkiej ilości. Ot, np. przejeżdżający w poprzek drogi pociąg, czy też auta wyskakujące z boku na skrzyżowaniach solidnie wpływają na gameplay, w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu (trzeba kombinować na trasie). Co jeszcze? Świetne tekstury. Zaskoczył z kolei nieco model jazdy - mocno poślizgowy i w sumie zupełnie niepodobny do tego, co dotychczas serwowane było przez EA miłośnikom serii. Niepokoi tylko fakt, że przesunięto - ale do tytułu - datę premiery. Pierwotnie gra miała zawitać na rynku w I kwartale 2004 r. tymczasem ostatecznie zagramy już na początku grudnia - znaczy to tyle, że developer musiał z czegoś zrezygnować. Tak czy inaczej zapowiada się znakomity kawałek softu, jestem na tak. PS2 ma exclusive na tryb online. [shiva]

Beyond Good & Evil

Ubi Soft, PS2 listopad 2003 , Xbox i GC I kwartoł 2004

Prawdę powiedziawszy, można się było spodziewać znacznie większych fajerwerków po tym tytule. UBI SOFT zaprezentowało BG&E - podobnie zresztą jak pozostałą część swoich gier podczas Expo - na bardzo efektownych telewizorach plazmowych.



W niczym nie zmienia to faktu, że nawet na tych high-endowych sprzęcichach nowa produkcja twórcy RAYMANa, Michela Ancela, wyglądała po prostu dobrze, nic poza tym. Dostępne były dwa poziomy - w pierwszym przejmowaliśmy kontrolę nad poczynaniami głównej bohaterki, Jade, biegając po jaskini. Celem uwolnienia dzieci, porwanych i przetrzymywanych przez "żywe" rośliny. Wszystko w stylu stricte platformowym - tu jeden kopniak, tam drugi strzał z piąchy, ale zabawnie i z jajem podane. Na pierwszym planie świetna animacja oraz klimatyczna lokacje, przy czym BG&E na pewno nie jest tak bajkowe i proste jak seria RAYMAN. Gra aspiruje do miana nieco bardziej poważnej pozycji, łącząc w sobie m.in. elementy rasowej przygodówki. Jada musi np. zarabiać kasę, by egzystować w wirtualnym świecie - i tutaj z pomocą przychodzi drugi przedstawiony na ECTS-ie poziom. Dał możliwość ściganie się, całkiem młodzieżowymi, poduszkowcami. Rzecz bowiem polega na tym, że miasto, w którym rozgrywa się przygoda, to taka "futurystyczna" Wenecja - domy na wodzie itd. Samo pomykanie dostarcza na tyle pozytywnych emocji, że można z optymizmem patrzeć na całość - ponad trzy lata prac nad grą oznacza pewnikiem duże rozbudowanie i głębię, którą ciężko wychwycić grając w krótkie, kilkuminutowe demo. [shiva]

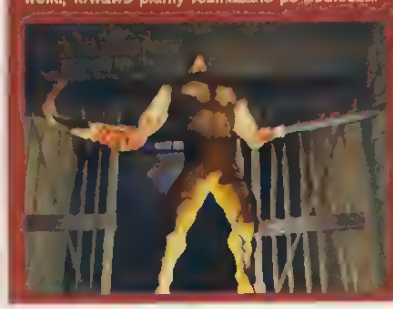


The Suffering

Midway, listopad 2003



Tytuł prezentowano w sali "od lat 18", toteż wygodnie rozłożyłem się na przygotowanej, czerwonej pufie, chwyciłem pada i wsiąknąłem na ponad godzinkę. Już samo wprowadzenie jest mocne. Skazany za morderstwo żony i dziecka trafiasz do celi śmierci. Towarzystwo doborowe: bolek pakujący przy pomocy hantli, psychol o twarzy gwałciciela noworodków, wygedany morderca. Nagle gasną światła, jeden z więźniów zostaje momentalnie rozerwany na strzępy, cień przemyka po suficie, pęka ściana, a Twoje wyjście z celi zostaje odblokowane. Wybiegasz ile sił w nogach, znajdujesz strażnika (za okratowanym przejściem), który mimo wszystko chce Ci pomóc. Na Twoich oczach przez głowę przechodzi mu stalowe ostrze wieńczące jedną z kończyn bestii ulokowanej pod sufitem. Wesoło. Wszystko w takt migających świateł, urwanych jęków. Siegniesz przez kilka korytarzy, budek strażników, ciągów cel - wszędzie widać ślady walki, krwawe plamy rozmazane po podłodze.



W końcu trafiasz na Niego. Dziwnie pozaszywane czaszka, boleśnie unieruchomiona głowa, sztywny wychodzące z ciała (przypomina trochę Voldo). Zaczyna się jatka. Niech za jej opis posłuży Ci fakt, że po całym starciu byłem od stóp do głów umazany krwią! Dosłownie. Posoka z biegiem czasu wsiąkła w ubranie. THE SUFFERING ma naprawdę ciężki, brutalny klimat. Na moich oczach coś wrzuciło przez okno żywego jeszcze policjanta. Kolezka rozerwał się na pół i przez chwilę jego górna część miotała się po podłodze, zostawiając grubą, czerwoną smugę. Z kolei kawałek dalej trafiłem na jasne, wykafelkowane pomieszczenie pełne bezwładnie porozrzucanych ciał z makabrycznie powbijanymi strzykawkami. Ruszyłem przed siebie. W następnej sali, za pancerną szybą, stał znany już powyginany nożownik. Nagle coś podbiegło do niego, wskoczyło na plecy i wbiło trzy strzykawki w głowę. Maszkara padła, a drugi stwór zniknął szybciej, niż się pojawił. Jedyne dostępne drzwi prowadziły przez ten właśnie pokój.. Autentycznie rozejrzałem się na boki, a stojący obok facet pokiwał tylko głową. Uffff. Przeciwnicy w THE SUFFERING są po prostu kozacy - wszyscy utrzymani w "sadystycznym, zmaltretowanym" designie (tytuł gry - "Cierpienie" - do czegoś zobowiązuje), pod wpływem ciosów siekiery czy strzału shotguna elegancko się rozrywając. Wprawdzie natknąłem się tylko na 3 ich rodzaje (wspomniane ekipa + ohydny, przegnity grubas po solidnej operacji, z którego brzucha wyłazi jakiś zdeformowany płód), ale w zupełności mi wystarczyło. Do tego wszystkiego jeszcze Torque został wypoczażony we wskaźnik złości, po przekroczeniu którego staje się potężną, bydlacką bestią. Prezentuje się wtedy bardzo wrednie, mesakrując wrogów jak szmeciane lalki. Engine graficzny działał bez zarzutu - solidne, zamknięte lokacje, obowiązkowa latarka rozbijające ciemność, wyraźne tekstury, trochę terenów otwartych, drzewa wyłaniające się z mroku nocy. Do tego w każdej chwili można zmienić kamerę TPP na ujęcie z oczu (widać lepsze z trzymanymi spluwami). W trakcie rozgrywki pojawiają się też pomagierzy (inni więźniowie, strażnik), starający się coś tam wskórać w odpowiednich sekcjach levelu. Ponoć ich trektowanie ma mieć znaczenie dla zakończenie całej historii. Ja tam się z nimi nie cackałem - w końcu chodzi tutaj o "Cierpienie", niewdę? [mysza]



Nagroda za najlepsze baki targów przyznana! Bo trzeba stwierdzić, że Torque, kolezka grający główne skrzypce w mrocznej historii THE SUFFERING, prezentuje się pierwszoligowo. Zwalisty, posępny kryminalista o ciemnej karnacji i potężnych, przesłaniających całe policzki bokobrodach.



True Crime: Streets of LA

Activision, listopad 2003

Zostałem jednak bardzo pozytywnie nastawiony do zapowiedzianej premiery gliniarza który wprowadzi w ciemny świat gangsterów LA. Chcę wierzyć!

Spodziewałem się średniej imitacji GTA. Czekając na swoją kolej, by przetestować krótką wersja demonstracyjną TC, zaobserwowałem dość zabawne zjawisko. Otóż niemal każdy z grających, kiedy ostro zdemolował furę i spod maski zaczął walić mu dym, czym prędzej wybiegał z samochodu. Wiadomo, w serii GTA po takim motywie następowała eksplozja. Tymczasem tak naprawdę w STREETS OF LA nic z tego nie miało miejsca. Ot, ogień po prostu znikał. Jak widać nawyk u ludzi obcujących z tytułem







ROCKSTAR GAMES okazał się silniejszy niż trzazwa obserwacja i tak prowadząc pozorne wywody, dotarłem do konsoli. Sekcja pierwsza. Trzeba dojechać furą do wyznaczonego punktu (bar). Wskoczyłem do zaparkowanego kabrioletu, wystawiłem spluwę na zewnątrz i ruszyłem z piskiem opon. Architektura kilku zaobserwowanych przecznic całkiem do rzeczy, drzewa elegancko łamią się pod impetem zderzaka, liczba samochodów podobna jak w VICE CITY (tyko roznorodność mniejsza). Zastrzeżenia: a) ilosc przechodniow niespecjalnie imponuje, b) nie było mi dane zaobserwowac jakichś mocniejszych wzniesień, ostrzejszego pofałdowania terenu. Tak ograniczona, 30-sekundowa przejażdżka po LA pozwoliła mi stwierdzić, ze model jazdy daje radę, ma arcade'owy charakter, szkło i blacha sypie się z aut zawodowo, a kiedy odpaliłem jeszcze raz tę sekcję - ze bez problemu można pozyczyć dowolny wehikuł, pobiegać po ulicy, elegancko waląc z dwoch pistoletów. Sekcja druga: efektowna jatka w zlokalizowanej, orientalnej restauracji. Szybkie kopniaki, wymachy ręką, chwyty rodem z filmów >>made in Hong Kong<<. Prezentuje się to o niebo lepiej niz trochę po macoszemu potraktowany wątak obijania mord w słynnej serii o gangolach. Z drugiej strony wyprowadzane ciosy momentami miały dziwną fizykę, nie zawsze dało się zaobsarwować impet uderzeń. No i walczyłem tylko z jednym przeciwnikiem! Sekcja trzecia, ostatnia: wymiana ognia w publicznej łazni. Kolejny raz klimat azjatyckiego kina przemknął przez pełne pary powiatrze. Ogień z dwóch luf, podnoszenie broni (np. strzelby) efektownym podbiciem nogą, kawałki muru odpadające po trafieniu. Do tego bardzo szczegółowe (kilka razy bardziej niz przechodnie - moze powstać lekki zgrzyt) modele postaci. Wprawdzie wyglądają trochę karykaturalnie (gruby Rosjanin w slipkach, jakis zakapior w fioletowej marynarce), ale mimo to robią wrazenie. Jak mówiłam: spodziewałem się średniej imitacji GTA. [myszaq]



XIII

Ubi Soft, październik 2003

ECTS AWARDS NAJLEPSZA GRA ECTS

Dość mocno oblegane stanowisko. Nic więc dziwnego, ze XIII uzyskała status najlepszej konsolowej gry ECTS, przyznawany przez dziennikarzy.

Owszem, przedstawiona tu akcja pozwoliła mi na chwilę zapomnieć o całym ECeTeeSowym zgiełku, ale bez przesady - tytuł nie oferuje specjalnie odkrywczych patentów, nie urywe głów. Ot, wciągający, dynamiczny shooter FPP z wyświetlanymi na ekranie, komiksowymi dymkami i wykonaniem postaci w technice cel-shading. Pada od PS2 przejąłem zaraz po kobiecie wyklócającej się z obsługującym stanowisko developerem, za kropeczka w celowniku kuszy jest ze małe i dlatego zabili ją na pierwszej planszy. Bez komentarza. Podjęta misja wrzuciła mnie na jakąś ośnieżoną równinę. Przekradłem się wzdłuz linii świerkow, zaraz za moim kapitenem, wyciągnąłem kuszę i wypuściłem strzałę w kierunku wartownika. Na ekran wyskoczyły trzy komiksowe kadry, pokazujące jak bełt wbija się w jego głowę. Kawałek dalej równina zamieniała się w ostrą przepaść, na skraju której zbudowano stację kolejki górskiej. Aby ją uruchomić, potrzebny był bezpiecznik. Parę solidniejszych wymian ognia i zaniosłem odpowiednią część do maszynowni. Pękło sporo szyb, pojawiły się komiksowe napisy sugerujące różnego rodzaju brzdęki i eksplozje. Koniec końców wskoczyłem ze swoim dowódcą do uruchomionego wagonika. Misje zaliczona. "Trochę to krótkie" - powiedziałem po polsku, co obsługa Ubi Soft wzięła pewnie za dłuższe chrząknięcie. Zaraz włączył się też epizod w lekkim, drewnianym domku na plazy. Skąpo odziana lasaczka wyjaśniała mi zaistniałe fakty, podczas gdy na werandę wtargnęły jakieś bolki. Laseczkę zabili, ja po wykończeniu jednego zgarnąłem bardzo zawodowo wyglądające noze do rzucania (rodem z "Desparado") i cisnąłem serię w kolasia grzebiącego przy zamku. Wyszedłem na zewnątrz, ostrzelałem helikopter (bez rezultatu), przebiegłem drewnianym pomostem wzdłuz stylowo wykonanych jachtow, by za kilka minut trafić do samochodu. Mocna wymiana ognia i mogę spokojnie odjechać. Znowu coś krótko. Przenosiłem się więc ne stand z wersją dla Xboxa. Od razu dały się zauważyć lapiej wykonane, ostrzejsze tekstury, brak charakterystycznych ząbków na krawędziach obiektów (obecne na PS2). Zadanie tu podjęte dotyczyło wydostenie się z



budynku, który właśnie był rabowany. Nie mogłem zabijać strażników, ale udało mi się złapać jakąś babeczkę i powoli z nią wycofać (zywa tarcza). W przypadku lekkiego tylko ściągnięcia zakładnika z linii strzału, kolezkowie od rezu otwierali ogień. Dotarłem do windy, ogłuszyłem kilku narwanców solidnym ciosem z piąchy, by nieoczekiwanie wpaść w ręce FBI. Koniec scenariusza. Znów niespecjalnie długo. Ucieczka z budynku FBI, ciskanie krzesłami w nadbiegających agentów, wreszcie dostanie się w środek strzelaniny między tymi ostatnimi a jakimis gangsterami, wypadły podobne - efektowna, ale nie zajmująca wiele czasu. Wrazenia? XIII będzie dynamicznym, pełnym filmowo rozpisanych akcji shooterem. Z pewnością oferuja przemyślne, róznorodne scenerie, dobrą animację postaci, tylko miejmy nadzieję, ze wraz z rozwojem fabuły misje okazą się dłuższe. Po prostu. [myszaq]



Rise to Honor

SONY, luty 2004

Kilkanascie minut spędzonych z RISE TO HONOR nie podjarało mnie na tyle.

Udostępniony level rozgrywał się w przesiąkniętej nieprzyjemnym klimatem knajpie, gdzie Kit Yun (w tej roli importowany z Hong Kongu



Jet Li) stawiał czoła bandzie opryszkow. Pierwsze zaskoczenie - przyciskom geometrycznym nie przypisano zadnych funkcji, wszystkie ciosy są zdefiniowane pod prawą gałką. Jest to rzakomo spowodowane chęcią ułatwienia zabawy. Graczowi, by nie miał on problemów z uderzaniem w kierunku przaciwnym do tego, w ktorym jest zwrocona postać, poki co jednak rozwiązaniu temu daleko od wygodnego. Wyprowadzenie ciosow jest mało intuicyjne, a już zupełnie karkołomne są próby wykonania jakiegoś combosa. Ciosy specjalne odpala się z użyciem "R1" (po naładowaniu odpowiedniego paska), jest również przycisk odpowiadzialny za unik. Tu taz czeka programistów jeszcze wiele pracy - trzymając klawisz przez jakiś czas żaden z przeciwnikow nie mógł mnie trafić, nawet jeśli atakował zza pleców.

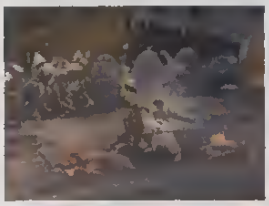
The Lord of the Rings: The Return of the King

ECTS

EA, listopad 2003

Nie licząc sporej ilości standów, filmik prezentujący walory tej pozycji był pokazywany na sporej wielkości ekranie w jednej z sal.

Silnie promowano THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING. Efektowne. Po grach zwykłem jednak oczekiwać więcej niż tylko efektowności, toteż za pada chwyciłem mając w głowie





własną, sprecyzowaną wizję LOTR: ROTK - zwykły LOTR: THE TWO TOWERS wzbogacony o kilka nowych bajerów. Z kilku bohaterów do wyboru (Gandalf, Legolas, Gimli, Sem, parę sylwatek "przezroczystych" - niedostępne w prezentowanej wersji postacie) wybrałam elfę, z ukazanych na "drzewku" levell wybrałem ten dostępny - obronę Minas Tirith. Wyglądało to tak, że mieszkańcy musieli z prawej strony ekranu przebiec do baszty z lewej - unikając machających ostrzami na lewo i prawo Orków. Licznik w prawym górnym rogu pokazywał, ilu ludzi zdążyło się już uratować. W sterowaniu nie zauważyłem jakichś zmian, toteż z miejsca wziąłem się do szlachtowanie wrogiej ekipy. Nawet przy obecności kilkunastu postaci na ekranie animacja nie zwalniała. Po pewnym czasie na arenę wkroczyły dwa trolle i już nie było tak łatwo - ciała latały w powietrzu aż miło! LOTR: ROTK to kalka poprzednika, a dla fanów zapewne najbardziej wyczekiwany tytuł roku. Pozostaje wierzyć, że tym razem rozpiętość wrażeń wykroczy poza schemat "fajnie machać mieczykiem". [koso]



Ghosthunter



SCEA, koniec 2003

Mroczny, podswietlony dach, po ktorym
pływają gęste, czerwone strugi,
a ogłosy cichego zawodzenia,
podejrzany bulgot

Nie, to nie opis lokacji w GHOSTHUNTER, ale wystrój strefy horrorów, gdzie prezentowano tę produkcję (bulgot powstał na skutek combo małego Murzynek + cola). Sam tytuł jest nową propozycją twórców PRIMALa i jak dla mnie, już teraz, przedstawia podobny charakter. To znaczy ma bardzo dobrą oprawę, klimatyczne efekty świetlne (snop latarki padający na zagracone, drewniane pokoje, promienie słońca przebijająca się przez zaluzje), efektowny design bossów, ale samej rozgrywce - przynajmniej wstępnie - brakuje większej finezji. System potyczek z wrogami po prostu niespecjalnie elektryzuje. W początkowych zabudowaniach (stary dom obklejony policyjnymi taśmami) pojawiał się wielki, lekko nadgnity mutant, później weszła generująca białe pole zjawa, a je pochodziłem trochę na boki, wypuściłem serię ze specjalnego karabinka, rzuciłem pułapkę zasysającą duchy - i tyle. Nie powiem, żeby adrenalina specjalnie mi ekscytowała. Fabuła kręci się wokół osoby policjanta Lazarusa Jonesa, który dość niefortunnie uwolnił wszystkie dusze Chaosu, przy okazji samemu zyskując umiejętność wychodzenia z ciała. Oczywiście trzeba będzie całe to paskudztwo wyłapać, jednocześnie wycinając z opresji porwaną partnerkę. Sama postać głównego kolezki prezentuje się 'wporzo' - w niektórych lokacjach śmigo w motocyklowej kurtce, w innych nosi koszulę i policyjną kaburę na broń, do tego developer postarał się uwidocznić każdą zdobytą zabawkę (snajperka na plecach, strzelba na udzie itd.). Dobry pomysł. Fajnie też, że Lazarus przypomina Brada Pitta z filmu 'Fight Club' (dodaje mu to trochę charakteru), szkoda tylko, że część ruchów w jego przypadku wypada odrobinę zbyt sztywno (strafe'owanie, chodzenie w "pozycji przyczajonej") Mogło być lepiej. Wprawdzie przelatywania w zjawę nie udało mi się sprawdzić, ale na udostępnionej pokazówce wyglądało to co najmniej ciekawie - ciało głównego bohatera opadało jak luźne ubranie, a ze środka wylatywała świetlista, falująca istota. Zaprezentowani bardziej masywni przeciwnicy to już najwyższa szkoła jazdy. Wielki, rozpruty pluszowy miś, pełen ścięgien i żywego mięsa kolezka, którego prawa ręka to wgryziony w nią, potężny aligator (wyglądało to tak, jakby stwór wyszedł z paszczy zwierzęcia), zjawa o świecących oczach, zakrwawionym fartuchu i eleganckiej pile mechanicznej, tudzież olbrzym formujący się z wyrzuconych na złomowisko części samochodów. Widać, że designerzy mieli pomysły. Jedynie otwarte lokacje, póki co, prezentowały średnio dopracowany poziom - las i tereny bagienne, chociażby w PRIMAL, opisano zdecydowanie ciekawiej. Tak czy siak GHOSTHUNTER już teraz solidnie przykuwa wzrok i mam nadzieję, że po złożeniu w całość, wzbogaceniu scenariusza o trochę bardziej zajmujące zadanie - podobnie uczyni z Twoimi palcami. [myszaq]



(Jet nawet nie blokował, tylko wyginał się jak struna). Wizualnie RTH nie zachwyca, a zapowiadany przełom w choreografii scen walk chyba czeka na metro, bo w grze go na pewno nie ma (mimo iż za ich przygotowanie odpowiada Cory Yuen, pracujący z Jetem m.in. przy "The One" czy "Zabójczej Broni 4"). Panowie z SCEI mają jeszcze kilka miesięcy na dopracowanie i przemodelowanie kilku elementów - widać jednak, że ten tytuł ma potencjał. Oby nie skończył z "5+" w oceniaczce i recenzją Playmena). [koso]



Mission Impossible: Operation Surma

Atari, grudzień 2003

Klon SPLINTER CELL w wydaniu nieco bardziej luźnym, nie wymagającym aż tak wielkiej koncentracji i bezbłędności (inteligencja wrogów, przynajmniej w zaprezentowanej wersji, pozwalała na stosunkowo głośne zachowanie, oddawanie niecelnych strzałów itd.). Co ciekawe, dość szybko udało mi się wyczaić patent pozwalający swobodnie manewrować kamerą po całej, dostępnej mapie (w zdalnie sterownym gadzecie wyłączyła się detekcja kolizji). Dzięki temu po kilku minutach gry było jasna, za otoczenie jest jeszcze we wczesnej fazie budowy, część tekstur sprawia wrażenie przygotowywanych na szybko (powtarzające się motywy, zlamistość), a niektóre hale wieją pustką. Zupełnie inaczej wypadła za to animacja postaci. Ethan Hunt w nowym, technicznym kombinezonie (Fisher po tuningu) odtawia elegancki, morderczy balet. Krótka seria cios, przewroty, zwisanie na linie, skradanie czy błyskawiczne chwyt obezwładniający to pierwsza liga gier tego typu. Szybko wskoczyłem też do wyposażenia, by sprawdzić specjalne gogle (oprócz podstawowych opcji umożliwiały robienie zdjęć, nagranie próbek audio czy wyłapanie ze sceneri ważnych obiektów), broń unieszkodliwiającą wroga (chowania ciał obecnie!) oraz epickie strzałki, potrafiące zapętlić obraz w trafionej kamerze. Profesjonalny sprzęt. Niestety engine MI: OPERATION SURMA póki co nie wyrabiał (wersja na PS2), przycinając przy bardziej rozległych widokach (panorama na futurystyczną, strzeżoną przez kilku strażników instalację przemysłową w Meksyku). Zapożyczone pomysły wypadają OK, ale reszta wymaga solidnego dopracowania. [myszaq]



Za miesiąc zajawki kilku gier, które nie zmieściły się do tego numeru.

UPIORNA WIZJA SILENT HILL 4

czyli jak się dzisiaj robi gry

Noc. Widać tylko odległe światła. W oddali słychać stłumiony dźwięk wyjącego alarmu samochodowego. Wiatr wyje, gra na liściach drzew. Zabłąkana chmura przesłania owal księżyca. W dole widać wieżowiec z neonem "Konami". Neon od dawna już nie świeci, tylko dwie litery fosforyzują upiornie sycząc. Wewnątrz budynku, podłogę przykrywa grube warstwa śmieci. Na ścianach kilka warstw tapety, która odchodzi długimi łuskami odsłaniając tynk. Ale najgorsza jest ta mgła... Nieprzeniknione, gęsta zasłona oblepiająca wnętrza korytarzy...

- Ej, to nie mgła! Poznaję ten zapach...

Khem... Tak... Najgorsza jest mgła, tak gęsta, że niemal można ją kroić nożem. W oddali widać uchylone drzwi pokoju, migający, blady prostokąt niklego światła na podłodze. Słychać dziwne odgłosy.

Wewnątrz migę przepalająca się żarówka. Dwie groteskowe postacie siedzą w fotelach. Błyski światła tworzą dziwne refleksy, ujawniając upiorne cienie. Jedna z postaci trzyma w ręku małe, przenośne radio. Wtem radio zaczyna buczeć. Zrazu cicho... Membrana przekazuje drobne drgania powietrzu. Szum i brzęki, trzask zmieniają się w przeciągły jęk rozcinający drgającze trzewia powietrza.

Nagle obydwie postacie wstają.

- Ej, nie bawię się tym radiem!

- O co ci chodzi?

- Co ta cholerna zarówka tak miga? Czemu nikt jeszcze jej nie wymienił...? O, człowieku, ale nadymiliśmy!

- Dobra, wracajmy do tematu. Wymyśliliśmy SILENT HILLa, prawda? Wzięliśmy kilka oklepanych motywów; Clive Baker, "Jeccob's Ladder", Lynch, kilka filmów, bach 1 część, 2 część, bach 3. To idzie jak woda, prawda? Ludzie łykają jak pelikany!

- Taaa.

- Przestań się wreszcie bawić tym radiem! Przypomnij sobie kupę stereotypów, letniskowe miasteczko, mroczny kult zła, dziecko o niezwykłych umiejętnościach - no, po prostu wszystko co można znaleźć w tysiącu tanich horrorów. Postmodernizm, no nie? Hehe.

- No, fadnie zrobiliśmy ich wszystkich w *(tutaj trzask radia zagłuszył dalszy ciąg wypowiedzi)*.

- Dobra. Zamknij się. Nie jesteśmy tu po to, żeby siedzieć jak stare ciotki przy herbacie. Jest taka akcja, że kończy się kaska. Wyobraź sobie życie bez pwa, bez *(tutaj dalszą wypowiedź zagłuszył trzask radia)*. Szef jest wkurzony! Tłuczmy szybko tego SILENT HILLa 4!

- Ej, no to dawaj jakąś matkę, która zjadła swoje dziecko czy jakiegoś innego wariata. Niech ten szuka czegoś, co stracił w SILENT HILL... Coś tam się dorobi żeby pasowało i będzie git!

- No co ty, głupi? Ludzie oczekują, że zrobimy coś nowego. Chcą czegoś innego. Zobacz, mam tu jakąś głupią gazetkę z Holandii, nazywa się PSX EXTREME czy coś, i tu jest jakiś artykuł. Nie wiem w ogóle co tu jest napisane, ale mój tłumacz mi mówił, że taki gość napisał, że w następnym SILENT HILLu będzie Murzyn.

- Murzyn? No co ty? Nie jestem rasistą, ale Murzyn głównym bohaterem? Przecież sprzedajemy grę w USA. Poza tym to niewolnictwo. Chociaż... czekaj... Jakbyśmy tam dali rapera?

- Rapera?

- No, raperzy są popularni... Moglibyśmy wykupić licencję na jakiegoś popularnego rapera.

- Eminema!

- Eminem jest biały, debilu!

- No trudno, to nie dajemy rapera. Ale musimy coś zrobić, żeby zaskoczyć Graczy. Ten gość w tym piśmie pisze, że drugi raz tak samo to nie przejdzie.

- To może zrobimy tak, jak ten gość napisał?

- No co ty, tak to też nie przejdzie. Musi być zaskoczenie! A skoro ten gość już o tym wie, to z zaskoczenia nici.

- Hmm, słuchaj! Mam! Zrobimy tak jak zwykle, tylko tym razem, zamiast fabuły, skopiujemy jakiś mechanizm gry! Co o tym myślisz? Weźmiemy jakiś popularny tytuł i zrobimy coś na jego wzór. Dorzuci się tylko kilka "silent hillowych" jazd i pyk - kasiora nasza!

- Hmmm. To brzmi całkiem sensownie. Co byś powiedział na przykład na "Silent Karts"?

- "Silent Karts"?

- No, tak jak "Mario Karts". Wyobraź sobie taką fabułę: 10 potępieńców uczestniczących w wielkim wyścigu o odkupienie organizowanym na przedmieściach SILENT HILL. O, wpakujemy przy okazji tych bohaterów, którzy występowali we wszystkich poprzednich odsłonach - ludzie to lubią. Niech jeżdżą wehikułami prosto z piekieł, rzucają w siebie jakimiś piekielnymi artefaktami, czy coś. Jak w TWISTED METAL.

A co z mgłą?

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Bomberman Land 2, Colin 04, W.Eleven7



No T po EP4. Wiem, że to już mówię to samo, ale no raz w ogóle nie myślę o następnym EP, bo skoro robimy coś dla ludzi, którzy potem podprowadzają nam konsole, to się nawet zg(Rod.)zinowi odechciewa. (...) Człowiekiem imprezy był dla mnie Hubert - Pokemon 113, który włodował się do "naszego" domku (nr 18) z tekstem "nie wiem czemu wyrzucają mnie z każdego domku" (podobno nawet z tego za który zapłacił). Po pół godzinie brechtu z tego gościu miałimy ochotę wyrzucić go przez drzwi frontowe (bo wszedł przez balkon), co zresztą uczyniliśmy (BTW: "P113" wymyślił ciekawe określenie na człowieka - ludzikom ;)). Martinez, sorry że nie byłam na karaoke (informacje że na mnie czekanie uznałam za żart). (...) Pozdrówka dla Ilya z Bolisza, Michała i Piotrka z Łodzi (nie pokazuj kolesiom akladki). Szynki M@RIO i wszystkich mnych ktorych ksywy nie pamiętam (pewnie dlatego, że nie mieliście identyfikatorów). Było fajnie! (...) Polscy piłkorze - bez komentarzy. Wstyd (...) Uśmiech numeru - pytam i pluję się na Kubego czemu się aż tak spocił z tekstami w tym miesiącu, a on na to "generalnie opóźnienia w tym miesiącu będę chciał usprawiedliwić" ;))

Ulubione gry muzyczne: Guitar Freaks i Dance Dance Revolution (choć to już mi się trochę znudziło)

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: szukanie różnic między kolejnymi częściami VirtuaFighter

aktualnie męczy: Romancing Saga 3, Front Mission 3, V-Rally 3



Hm. W sumie zupełnie nie mam pojęcia, jak to się stało - gram w V RALLY. Nie lubię wyścigów (z małymi wyjątkami w postaci serii WIPEOUT i GRAN TURISMO), tymczasem gram w ten tytuł, mimo że wszyscy mówią, żebym pograł w COLINa (symulator sędziego piłkarskiego?) albo WorRCe. Hm. Ale to chyba chwilowa zauroczenie - pewnie bym nie rozróżnił tych gier od siebie. Hm. Adios i Miety - greetz za dwie growe megalibacje - 15 i 17 godzin przy WINNING ELEVEN 7 to nie w kij dmuchał (PS. Jak trafiłem do domu?) Hm. Wieszczę przyszłość karaoke, wbrew temu co mówi Shiva. Skoro była EYE TOY robi furorę, to mikrofon i analizator głosu zrobi jeszcze większą. Pozdrowiam tych którzy nie potrafią śpiewać (dzięki, Koso) - tacy będą się bawić najlepiej. Hm. 5000 km autostradą, 4000 km samochodem, 2500 km pociągiem i blisko 900 km rowerem - tak w liczbach wyglądały moje wakacje. Już powoli dobiegają końca, tatuaż ukorony będę śrubować za rok. Hm. Przy okazji - buziaczki dla wszystkich głupich kobiet, które miały okazję mnie poznać i które miały zaszczyt bawić się ze mną w te wakacje (jaki tam narcyzm?). I jeszcze "hm" - pozdrowienia dla Bubego!

Ulubione gry muzyczne: DrumMania, Guitar Freaks... a karaoke nadchodzi!

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: Colin 04, Flipnic, Munch's Odd., Chaos Legion



Nooo dobrą nowinę już ze miesiąc w PE znajdziesz bonus w postaci 16-stronicowej wkładki, stanowiącej mini zojówkę młodzieżowego przebojowego, nieregularnego miesięcznika rozrywkowego pt. LOL. Poruszane tematy - oddzielone.) W grudniu br. do sprzedaży trafi pierwszy numer i zapewniam, będzie się działo głównie za sprawą faktu, iż pismo będzie tworzone przez znanych Wam swirów i nie tylko. Przygotujcie się... () No i po EXTREME PARTY 4. Co pamiętam, to moje! Nie ma to jak zarye d*** po pusku dotkliwie przegrywając zmagania w przeciągnięciu liny z ekipą FME, a później żalić smutki. Będzie rewanż, prędzej czy później... Pozdrowiam wszystkich, z którymi zamieniłem choć kilka kwiecistych, nawet samogon "z gwintu", szczególnie zaś ekipę z Bolisza i Do "roboty" musisz zrobić, bo jak nie, to i ja nie zrobię o przeto mozrobienia nie "zrobi" nikomu. (...) Ostatnio mnie wzięło na odkurzanie starych hitów. Wiązę z żoną (!!!) szarpię m.in. w ODDWORLD - śmiechu jest całe kupę. Zmagaliśmy bocznie przypatrując się nasz pociesznym barbec. Bacpac już skończył pół roku i zamiast walczyć ze smoczkiem woli się gapić w TV. Ho, ho, ho... (...) N-Gage to świetna zabawka. Ot, PSX w formie konsolofonu. Dla mnie rewelacja. Podobnie jak czwarty COLIN - fani muszą szarpnąć!

Ulubione gry muzyczne: Dance Dance Revolution

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wszło, prócz RPG

aktualnie męczy: Winning Eleven7, GT3, NBA Street Vol.2



Jest piąta nad ranem. Przede mną wizja wstukania ponad tysiąca znaków niniejszego HP, czyli zabawa w fryzyny aero bik. Wyjazd do Londynu zaowocował zdobyciem kilku nowych doświadczeń życiowych. Np. wiemy już, żeby nigdy nie pozwolić Myszaqowi na zdjęcie butów podczas jazdy samochodem. Kilka minut niepokoju o losy świata obiwy, za Irak użył jednak broni biologicznej, tymczasem chadzało z zwykły krok skarpetek na nogach zainteresowanego, no temat których wypowiedzieć się zresztą krotko. "Mam, ale nie używam". Po czterdziestu minutach, jakie upłynęły od wejścia do hali Earls Court, ludwo za zdążyliśmy z Norbym i Myszaqiem (już w nowych butach) otworzyć butelkę jednego z press-packów, gdy nadbiegł Koso. Stwierdził, że gra już we wszystko gry. W międzyczasie udało mu się jeszcze ściągnąć i zainstalować w press-roomie klienta Dziadu Dziadu - na dwóch komputerach. Koso, do dziś nie wiem, co kreślą, ale nie stać mnie na to ;). Przebogaty targów okazał się Playmon, którego organizator - po przejrzeniu setki wypełnionych przez nas ankiet (patrz relacja) - zaprosił na rok ze statusem gwiazdy. No koniec krzyknę GET THE MOHEY, GET THE MONEY! (...) PS. Zapamiętaj skrót LOL - nabawem nabierze nowego znaczenia.

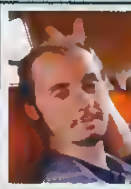
Ulubiona firma produkująca gry: Dance Dance Revolution

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: PGR

aktualnie męczy: Disgaea, Morrowind



Niech żyją wirusy i programy do ich usuwania! Napierw jeden z przedstawicieli tych pierwszych zablokował mi dostęp do Netu, potem pewna fachowy "antywir" zablokował mi dostęp do systemu w rezultacie czego musiałem wpisać "format c:". No szczerze takie problemy na dotyczą konsol, mogłem więc bez problemu zagrywać się w DISGAEA (nie próbujcie wymawiać tego fonetycznie) i "kwaczoncelkowego" TACTICSa, choć z wyraźnym "naciskiem" na to pierwsze. Naprawdę, od dawna brakowało mi takiej taktycznej wyżynki. Zaczyna być dobrze, zwłaszcza że lada dzień premiera nowego dodatku do Magica i znowu szykuje się enpreza. A propos imprezek - jeszcze bali mnie gardła od wydzierania się na karaoke podczas EP4, a tak w ogóle to ciekaw jestem, czy ktoś w obsłudze zauważył brak lamp w niektórych domkach, tam gdzie furorę robi EYE TOY. Najlepszy jednak numer wykręcił PKP, czyli nasz środek transportu tego pamiętnego dnia: puszczając jednym kursem dwa pociągi - oba w dodatku opóźnione. Kończę już, bo Sciera dostał nową zabawkę i tak się drze, próbując przez enkofon-słuchawki oraz specjalny programik nawiązać głosową łączność z HIV'em, za muszę jak najszybciej opuścić teren Redakcji, by zachować swoje bębenki w nienaruszonym stanie.

Ulubione gry muzyczne: DrumMania

Myszaq

szaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Colin 04, Splashdown 2, Otogi



Powiem Ci, za widok kabiny szczelnie odzianej w długą, płocienną suknię z zakrytym włosami i uszami (muzułmanki) machającej przed kamerką SONY (EYE TOY) rękami na wszystkie strony, to ciekawe doświadczenie. A takim motywy te chleb powszedni PlayStation Experience - wystawy odbywającej się równolegle z tegoż uczynym ECTS w Londynie. Jegomość w garniturku, bogujący po okolicznie jakimś sweterku i nawalający wrogów przy pomocy plonącego kija golfiko zawieszonego na łańcuchu też nas był gorszy. Dokąd zmierzają gry, kim są współcześni Gracze? Nowet Andrius "The Nigga" Leppo nie za bardzo wie... Płynąc promem czytaliśmy z Shivą na głos zapowiedzi Playmone. W trakcie jednej, brzmiący okok mały dziecinak parknął się dwa razy. Przy recytowaniu zapowiedzi Rage mewn uderzyła o okno. To na pewno coś znaczy (za lepszy jest). Ściera z mailem wysłanym do nas w Londynie, żebyśmy uwzględnili na pewną ze stosko UBI SOFT, bo mogłu czytać naszą recenzję SPLINTER CELL (po polsku?) dość ogólnie. To je już wiem dlaczego ACTIVISION/NEYEBSOFT nie zaprosiło nas na osobny pokaz (dzień przed ECTS, poza Londynem) nowego TONY HAWK'S! Przeczytali o tawarze.

Ulubione gry muzyczne: PaRappa, Amplitude, radiow Vice City

HYDE PARK

Norby

norby@psxextreme.pl

dziedzina: strzelaniny arcade i testowanie sprzęcicha
aktualnie męczy: Winning Eleven 7 i swoją Karinkę



Szereg zdarzeń losowych i serio przypadków sprawiły, że pojechałem na tegoroczne targi ECTS do Londynu. Plan wyjazdu (a był taki?) i skład ekipy zmieniał się co chwilę, a im bliżej było do targów, tym więcej zamieszania panowało w Redakcji. O ile jeszcze do przewidzenia było, że mieszkanie w Londynie, które zafundował Playmon istnieje jedynie w jego wyobraźni, to już "drobnej" kolizji drogowej z udziałem samochodu Aja w dniu wyjazdu przewidzieć w żaden sposób się nie dało. Na szczęście Ajowi nic się nie stało, ale jego autko jechać już dalej nie chciało i cały wyjazd stanął pod dużym znakiem zapytania. W takim momencie nie mogłem odmówić swojej pomocy, i praktycznie tak jak stałem - zawiązałem się z chłopakami do Alfiny i ruszyłem w drogę. Po dotarciu na miejsce Shiva, Myszoj i Kosa rzucili się w wir pracy, a ja wiernie im kibicując wspominałem stare, dobre czasy, kiedy ECTS to był prawdziwy SHOW, a nie tylko "wystawa" kilku nowych tytułów, które mają się dobrze sprzedać na Gwiazdkę. Niestety, dzisiaj zanikła ta wielka pasja widoczna jeszcze kilka lat temu wśród wystawców, ale może nie wszystko jeszcze stracone? Projekt SYNTHIA nadchodzi!

Ulubione gry muzyczne: seria DanceDance Revolution (tylko z matą!) oraz Frequency

Pingu

pingwin@psxextreme.pl

dziedzina: kąpiele w zimnej wodzie
aktualnie męczy: zupki chińskie



Gry są norkotykiem. Do tego tripu przygotowywałem się od dawna. Wszystko pod rękę. Dobrze zaopatrzony arsenał, żelazna racja rozbitka na bezludnej wyspie dzikiego oceanu granic. Piwo, zostrzeszące ilością kolorowych chińskich zupek, 10 litrów wody czołnik bezprzewodowy, miseczka, łyżka, dwa wiadra i turystyczna toaleta. Ja kontra maszyna. Pingu vs. Xbox. Człowiek kontra zero i jedynka. Zanurzony na 3 doby w elektrycznym swecie SW. KOTOR. Albo ona pęknie, albo ja. Kiedyś tam z kolei godzinna przepływająca leniwie niczym elektronowy wieloryb. Kruszony suchy makaron wyciąga niepokojąca trzaski. Odbiornik telewizyjny sam przeskoczył na inny kanał. CNN. W USA nie ma prądu. Dzieje się coś niepokojącego. Padają elektrownie. Kolejne stany pogrążają się w ciemnościach. Wiedziałem! Mroczne Imperium kontratakuje!!! Musiałem się gdzieś schronić. Znaleźć ciepłe, przytulne miejsce. Przetrwać atak. Rano obudziłem się w wannie pełnej zimnej wody. W ubraniu. Obok, niczym surrealistyczne boje pływała chińska zupka.

Ulubione gry muzyczne: Mad Maestro

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowe bicie po mordach i strategie
aktualnie męczy: ROT3K VIII, YF4:E, Dynasty W. 4



I wakacje minęły jak z bicza strzelił. Mam nadzieję, że każdy spędził je wyśmienicie - czy wypoczywając, bawiąc się do upadłego, czy też sukcesywnie świrując laski na czatach, występując pod kryw. "Rocco_anal_sex". Mi akurat udało się zdobyć Olimp - może nie na piechotę, czy rowerem (prawdziwe wyzwanie!), ale na wypuszczanym motorze - Yamaha klasy enduro. Polecam! Stoisz na szczycie, skąd masz widok "na wszystko", zapalisz, spojrzysz w morze i poczujesz się niczym Zeus Grzmowładny, zrozumiesz intencje twórców POPULOUSa. (...) Niestety, bardzo zawiodłem się niedawno na pewnej (blisko) osobie, co tylko potwierdza stereotypową mądrość ludową - "wystarczą spuszczone spodnie i chwila nieuwagi, by ktoś niezyczliwy dobrał ci się do du*y". No cóż, pozostaje konfidentom życ trzeba dalej. (...) I wyszło wreszcie upragnione ROT3K VIII tytuł z miejsca trafił u mnie na listę gier, które "zabrałbyś na bezludną wyspę". Choć mam doświadczenie z serią i rozegrałem już z 70 godzin, wciąż nie mogę zdobyć jednego przedmiotu (akcja ktoś wiedział, jak zdobyć przedmiot nr 62 (pomiędzy Avenis of Valor i Feather Fan), proszę o kontakt. A na koniec pozdrowienia dla Fana z Opola oraz Krzyśka i Pawła Ciszewskich z Jaworzna.

Ulubione gry muzyczne: Frequency / Amplitude (REZ nie jest grą muzyczną!)

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: odzyskiwanie lukru z pączkow
aktualnie męczy: Freestyle Metal X



EXTREME PARTY kolejny raz, że tak po ziemiańsku powiem. zrobiłoś! Co prawda PKP mocno się napierniczało, zakysmy w ogóle tam nie dotarli (opóźniony pociąg planowy i opóźniony pociąg podstawiony za ten poprzedni opóźniony) ale nie z takimi przeciwnościami losu się człowiek już borykał (np. z puszką piwa z urwanym 'cyngiem'). Kurde, nie wiedziałem, że ze mnie taki Steve Wonder - no karaoke uzyczałam swojego głosu tak, że przez kilka kolejnych dni nie potrafiłem normalnie mówić. Już nie wspomnę, że na Interii no i o drugiej fotce z karaoke widać moją rozdartą mordę. Tak się rodzą gwiazdy muzyki pop. Nie mogę też nie wspomnieć o Zenku, który przez kilka dalszych i dwa toczył z nami (połączona ekipa z Katowic Tarnowskich Gór i Olsztyna) uczone dysputy na temat przeświecających dyskotek do PS2 (...) Na koniec chciałem serdecznie pozdrowić J.J. Zagdońskich, gości od domowej roboty sake (którym się muszę ściopolić) poznanych na EP4 Damala Magdę z Olsztyna i skipę (notabene też olsztyńską) z dumką, dla której wpadłem z EYE TOYem, co skutkowało się dwustronnym przerwaniem rozgrywek w TEKKENa i stłuczanym kloszem (after w ludziach nie było)

Ulubione gry muzyczne: Guitar Freaks, DrumMania

Aurelia Cmok z Szymiot

Mazzi

mazur@psxextreme.pl

dziedzina: hiszpańskojęzyczne szlagiery
aktualnie męczy: DDR, FF Tactics Advance, Buffy: CB



EXTREME PARTY jak zwykle ostra nameszka, zarówno w moim życiu, jak i w zołędku! Miałem okazję poznać masę fantastycznych osób i spędziłem cudowne 3 dni oddając się graniu (imprezowaniu, kąpielom i spożywaniu substancji uwuzunych powierzchnie ze szkodliwe). Do historii z pewnością przejdzie karaoke - w stanie wskazującym wykonałem po hiszpańsku (podobno) własną interpretację piosenki Santany 'Corazon Espinado', czym pobiłem wokalny wyczyn Enrique w Polsce sprzed kilku miesięcy (...) Wczoraj odebrałem przesyłkę z matą do DDR! Gra mnie na tyle wkręciła, że nie potrafiłem się wprost oderwać. Teraz mam ta w domu na własność i jest tylko sąsiedzi "z dołu" nie wezwą Policji pod zarzutem zakłócania porządku publicznego tu przy następnej okazji postaram się pokazać parę sztuczek! (...) Z ostatniej chwili. Piramida, gdzie odbywały się pierwsze edycje EXTREME PARTY, poszła z dymem. Tym razem nie będzie na nas haha) A podobno piramidy są wieczne... (...) Pozdrowiam Lilit, Joska Ledwona, Conkera, Sojera, Tap-chano BSE&spółkę, Mr Lasera, Raptora, Gandiego i wszystkich innych dzięki którym tegoroczna impreza przeszła do historii. Tnk trzymać!

Ulubione gry muzyczne: Frequency, Dance Dance Revolution, Parappa The Rapper

MartineZ

Tychy

dziedzina: spalinowo-motoryzacyjno-odjechana!
aktualnie męczy: Colin 04, Ghost Recon Island Thunder



YEAH!!! Emocje spowodowane zbliżającym się zlotem Kansalomonskow 'EP4' dosłownie rozrywały mnie od wewnątrz. No samą imprezę a kilkunastogodzinnym pogrywaniu w tak wykorowym towarzystwie pod stołem (bębna). Załodowanym sprzętem pa brzegi, pożyczonym od ojca samochodem wraz z kompanem - Snake iem - wyruszyłem przed wschodem słońca. To co wybudowaliśmy w tym roku pod barwami INTERIA.PL, była spełnieniem moich marzeń, nagłośnienie JDDOW w zgrabnym połączeniu z Xboxem, hyciło klimat od mini turniejów po 'fristajlowe' i jokze zakręcone KARAOKE! Złociste napoje lały się szeroką rzeką. Mezzi majestatycznie ukazywał swe wokalne preferencje m.in. w utworach "Corazon Espinado" Santany czy chociażby "Black or White" Michaela Jacksona, a erotyczne tance w seledynowych kolesiunach okazały się rewelacyjnym dopełnieniem EXTREMALNEGO KLIMATU! Dla takich chwil warto żyć... No koniec pozdrowam gorąco Ścierę, który zasnął nad szewarami z wódką w dłoniach, przyczynując się tym samym do opóźnienia startu KARAOKE (no i wymiguł się skubany od "Crime Story"), Michała Kozę za połączenie wsparcia organizacyjnego i wszystkich doręczających nasze trudy i starania). Zmagnie się konsolowi rodacy!

Marcin Bielecki

- No tak... Racja, bez tej cholernej mgły, nasi graficy nie dadzą rady. Nie, to nie wchodzi w grę. Mgła musi być.

- No. Ale... ale jak te pojazdy będą się orientować w tej mgle?
- Hmm. Proste, przecież jest to radio. Jak będą za blisko bandy, to zaczną szumieć, a jak zbliżysz się do przeciwnika, to będzie pikać... No nie?
- A jak się zbliżysz do potworów, to też będzie pikać?
- Potwory? No tak, potwory... Zupełnie zapomniałem. Trzebe będzie chyba rozjuższdzać te potwory, bo, kurde, do niczego one nie pasują. O, będą za to dodatkowe punkty zbawienia!
- Coś a'la CARMAGEDDON?
- No, widzę że kapiesz.
- Mam lepszy pomysł. Bo ostatnio są popularne te gry rytmiczne, nie? To robimy jeden taki etap - takie rytmiczne SILENT HILL! Gościowi zamiast tego śmiesznego radyjka damy takiego 'blaster bumboxa'. Nagle wyskakują potworki i...
- ...a bumbox szumi!
- No co ty, głupi? Właśnie nie. Włącza się muzyka. I te potworki tańczą i trzeba powtarzać ich ruchy. Jak źle zrobisz - to cię gryzą. Coś jak SPACE CHANNELL. No! Kurde, mam! Zrobimy upiorny SPACE CHANNELL HILL!
- Ej, to mam rewelka pomysł. Może pojedziemy tak: ten główny bohater będzie głuchy i potworki będą go uczyć tańczyć. Gość boi się dźwięków - to może to wykorzystamy? Co myślisz: potwory w postaci ochotniczej orkiestry strzackiej?
- Głuchy gość głównym bohaterem gry rytmicznej? Pogięło cię? Ale mam lepszy pomysł. Wykorzystamy EYE TOY. Ostatnio modne jest taka zabawka do PS2 - wiesz, kamerka. Trzeba będzie siedzieć na krześle i machać nożem!
- Nie, SONY jak usłyszy o nożu, to się wypnie.
- No tak.
- A może z radiem?
- Co radiem machać...? A gra z radiem? No co Ty, uważasz za nastawianie radia to taką emocjonującą zajęcie, że można by zrobić o tym grę?
- Ty, no, ja lubię czasem sobie ponastawiać radio - w tym momencie facet zaczyna hałaśliwie stroić radio. Jego współrozmówca wyrywa mu odbiornik i wyrzuca przez okno. Słychać oddalający się szum, potem trzask i potem już nic nie słychać.
- W Japonii może by jeszcze przeszło, ale pomysł o Amaryce! O Europie! To ja już wolę bijatykę - ten gość z piramidą na głowie mógłby nieźle walić z beńki!
- Przestań kombinować. Chcę radio.
- Ech, no bo je już nie mam pomysłów. Co można zrobić? Erpegę? Mała dziewczynka ratuje świat? Tego chyba jeszcze nie było... Ale mała dziewczyna - Heatcher - była. Może dogadamy się z Kojimą i wrzucimy tam Snejka? I zrobimy konwersję pierwszej części SH na GameCube'a, rzucimy to wszystko w cholerę i pojedziemy na Wyspy Wielkanocne!
- Ty, czekaj, telefon dzwoni.

Rzeczywiście. Telefon upiornie dzwoni. Jeden z mężczyzn ostrożnie zbliża się do słuchawki. Delikatnie podnosi ją i zbliża do twarzy. Rozmowę przeprowadzaną szeptem zagłusza złowieszcze wycie wiatru. Kiedy kończy, jest wyraźnie zaaferowany.

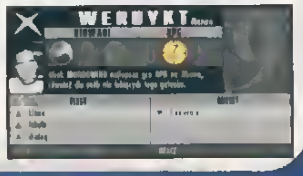
- Ej, sprawa rozwiązana! Dzwonił szef. Wszystko już ustawione!
- O, no to ekstra!
- Wiesz co, robimy w końcu puzzle! Na japońskim rynku uwielbiają takie gierki a w Europie i Ameryce też się sprzeda, bo oni tam puzzli nie mają. A potem pryskamy na Wyspy Owcze.
- Wyspy Owcze? A gdzie to jest?
- Nieważne, sam nie wiem... właśnie dlatego tam pryśniemy. A, i mamy Snejka. Kojima powiedział, że ten Snejk co go teraz robią będzie ostatni i nasi go podebrali.
- Ach ten Kojima. W pytkę... [pingu]

Od poprzedniego numeru zmieniliśmy nieco "ocenianczkę" (rsmka z werdyktem). Poza standardowymi ocenami za grafikę i dźwięk, doszła trzecia ocena 'cząstkowa' zrezygnowaliśmy z wykresu grywalności w poszczególnych przedziałach czasowych, na korzyść jednej oceny za **ŻYWOTNOŚĆ**. Na ocenę ową mają wpływ dwie składowe:

grywalność - czyli poziom "miodku", rajcowności czy jak kto woli - zabawy zawartej w grze,

czas gry - czyli czas w jakim gra najogólniej mówiąc zostaje ukończona, bądź w zależności od gatunku (np. w bijatykach) obcykana i strawiona. Przy czym ze wyznacznik najwyższej oceny brana jest najlepsza gra w danym gatunku (więc przy tej samej ocenie nie można porównywać liczby godzin spędzonych przy grze RPG do analogicznej zabawy przy platformówce).

Brzmi to może nieco zawile, ale bardziej łopatologicznie chcąc to Wam wyjaśnić, ocena ta jest oceną grywalności wystawianą przez pryzmat długości gry, co przy obecnej tendencji do gier krótkich powinnisicie mieć na uwadze.



CHAOS LEGION



Minęło sześć miesięcy... Gdyby minęło dziewięć, mógłbym się niepokoić, nerwowo wyrywając włosy (alimenty?). Na szczęście minęło tylko sześć i chodzi tutaj o czas od mojego pierwszego kontaktu z CHAOS LEGION do sytuacji obecnej: kiedy poznałem wersję anglojęzyczną, kiedy potrafię podejść do gry z dystansem, kiedy wytarłem na klawiaturze o kilka liter więcej. Po lewej wrażenia okiem entuzjasty, po prawej - malkontenta.





ZA



Bojowy szał i to powinno powiadzieć Ci wszystko. W żadnej innej produkcji (od czasów pierwszego DMC) nie można było tego motywu tak wyraźnie, tak namacalnie odczuć. Zapewniam. Jeśli widok gigantycznych, umazanych krwią maszkar, małych insektów wijących się u ich stóp, wrzuca Ci lekkie mrowienie w opuszki palców - zapraszam. Świat CHAOS LEGION będzie Twoim światem. Urzeknie Cię efektowną, pełną ognia i rozbłysków batalią, przywoływaniem przelatujących przez ekran stworów, odpalaniem combosów idących w kilkadziesiąt pchnięć miecza, doświadczaniem tak spektakularnych patentów, jak biała łuna spowijająca nagle cały plac boju, spowolnienia czasu a'la Bullet Time i Ty wybijający cztery wielkie cielska w górę, skaczący do nich, by potężnym szarpnięciem ostrza z powrotem wbić je w posadzkę. Bitwa - od pojedynczego zamachu do furii, w której wspomaga Cię ośmiu przywołanych kompanów- stanie się Twoim udziałem. W całym tym zgiełku na chwilę przystanąć pozwoli Ci architektura: nie uderza od razu, ale z czasem porywa swoimi smaczkami. Dziwne, posępne, ceglaste miasteczko spowite dymem, ruiny porośnięte trawą, wreszcie przepiękne, pełna łuków oraz rzeźbień marmurowa katedra. Do tego agresywny, miażdżący design większych przeciwników i bossów (demoniczny rycerz czy końcowa, latająca maszkara po prostu rozwalają). Jeśli raz wyczujesz podjętą tu wyprawę, rez zachłyśniesz się tym mroźnym, przepełnionym zepsuciem powietrzem, zaw mordu na stałe wejdzie w Twoją głowę. Oto sekret CL

PRZECIW



Krucjata Siega Warheita, rycerza jednego z prastarych zakonów, z pewnością nie jest dla każdego. Wiedziałam to kiedyś, dobitniej wiem to teraz. Wystarczy, że nia przemówi do Ciebie klimat szybkiej, nieco chaotycznej rozwałki, Twoja wyobraźnia nie dopowia pawnych alamantów i nagle dostrzażesz wszystkie jej wady baaardzo wyraźnie. Dobra grafika? Ależ skąd - lokacja prowadzą Cię liniową ścieżką z jednego zamkniętego obszaru do drugiego, brakuja swobody, większych, rozbudowanych przestrzani, drazni mgła. Takstury opisująca gotyckie, na wpół rozpadające się zamki, wydają się miejscami mieć kolorystykę jak z polskiego biokowiska (brudno, ezaro i właściwie ciężko etwierdzić, czy to fantazja tynkarza, czy po prostu ktoś tu sobie haftnął). Do tago duzo wygodniej wyręczać się demonicznymi pomocnikami (tytułowe Legiony), niż samemu rozpocząć jakiś bardziej złożony, morderczy balet. A etąd już krok do popadania w echamaty, wycinania nadciągających hord przy pomocy trzech kombinacji na krzyż i ogólnego znużenia (bo po co się angażować?). CHAOS LEGION nie jest bowiem tytułem dla kogoś, kto chce jak najezybciej przebrnąć przez całą opowieść, kto nie będzie w stanie odnaleźć dzikiej przyjemności wa wbijaniu się w największą, najpaekudniejszą grupę ryczących bydiaków. Znika wtady mobilizacja do ataków, do bardziej żywiołowej walki, a zaczyna brakować złożonych, logicznych wyzwań, odnajdowania przedmiotów, większej różnorodności przeciwników, zbierania kostiumów bikini, zielonych palm i mew...

Czemy koń CAPCOMu czy "nasza szkapa"?



"Hołas legionu" nie powalił mnie na kolana. Nie da się ukryć, na ekranie mamy miazły CHAOS, o stworów na bank jest co najmniej LEGION, szkoda tylko, że występują one w sześciu, siedmiu wariacjach, i tak dla końca gry. No szczęście gra jest na tyle krótka, że prawie nie zdąży nam się to znudzić, a jak już przysypiamy, to loci jedna z doskonałych wstawek FMV i aż chce się grać dalej, zapominając o monotonii pastelowej rozgrywki. Ciach, ciach i już jesteśmy przy walce z bossem, odpalamy Legiona i wszyscy wokół się wysypują. Następnym razem poproszę jakość, a nie ilość. Nie ma się czym podniecać. [pablo]

Ocena: 6

SUMMA SUMMARUM

Zgodnie z Twoimi oczekiwaniami CHAOS LEGION to [illegible] gra [illegible] wciągnie i zachwyci, ale [illegible] potrafiła też [illegible] monotonią czy [illegible]. Dobra końcową, choć to [illegible] [illegible]. Wyrosła musisz dokonać sam.



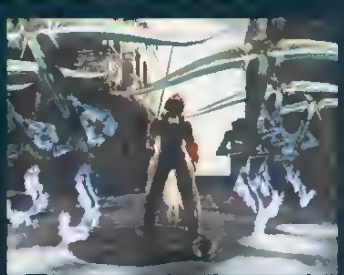
WERDYKT Myszaq

CAPCOM | GRAFIKA 7 | DŹWIĘK 8 | GRYWALNOŚĆ 6 | **7+**

Potężna zadyma w tłumie - fascynująca jeśli zaakceptujesz klimat i nie poddasz się schematom.

PLUSY	MINUSY
▲ potężne, porywające batalie	▼ rozgrywka nie dla każdego
▲ system legionów, mroczny klimat	▼ liniowość, pewna monotonia
▲ ilość wrogów, design bossów	▼ za krótka

OCENY: COX 7, GAMENA 0, MASHTEN 8 | 1 GRACZ, MEMORY 241 KB | NOSNIK - DVD



Za udostępnienie gry dziękujemy firmie "Świat Gier"

Jestem oficjalnie pod wrażeniem! Czwarta z kolei odsłona serii kopie zady, zapewniając masę zabawy. WRC2 zostało z tyłu o grubość lakieru.



04 colin mcrae rally

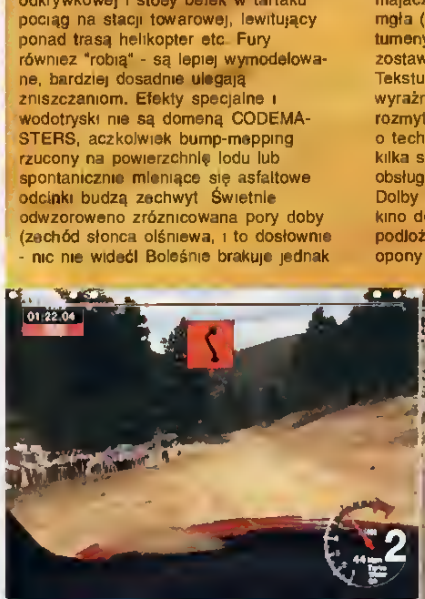
Dnie 11 września 2001 roku w 110-piętrowych bliźniaczych wieżach WTC zginęły 2792 osoby. Większość z nich utknęła powyżej miejsc, gdzie rąbnęły uprowadzone maszyny odpowiednio w 94 kondygnację wieży północnej oraz 78 południowej. W incydencie mającym miejsce w siedzibie CODEMASTERS co prawda nikt nie zginął, jednak szef projektu przyjął nieblokowalny cios w najwyższy punkt - czoło. Jak donoszą anonimowi szpiedzy, rozwścieczony Szkot - niejaki Colin McRae - rozpędził się, wziął potężny zamach i wypłacił piąchopirynę jegomościowi, adresując do powalonego pałna inwektyw teksty. Mały, ale byk! Bo jak mawiają spaca od strategii - życie jest ciągłą walką, a pokój owocem zwycięstwa. Wspomniany szef projektu okazał się być jednym z tych, co to łapią cykora dopiero z zyletką przy odsłoniętym kroczu. Mając świadomość względnego skiepszczenia trzeciej odsłony seni COLIN MCRAE RALLY, co mu wyperswadował Szkot, a i z pewnością dziesiątki tysięcy fanów gry, zabrał się do roboty z przytupem. I należą mu się czołobitne ukłony, bowiem w swojej ambicji zabrnął bardzo daleko.

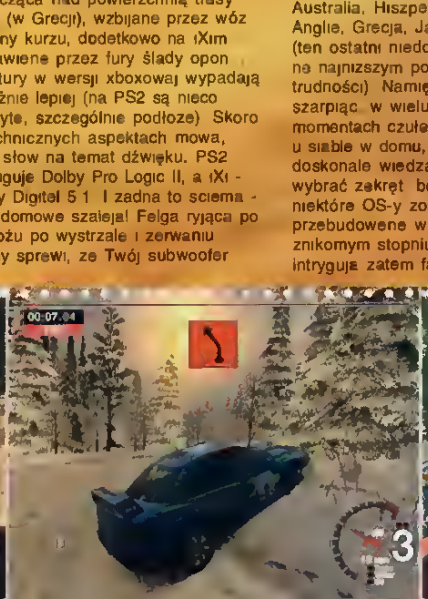
Koniec z głupimi ograniczeniami, bezsensownymi patentami - operacja się nie udała. Tym razem, jeśli masz ochotę wystartować w cyklu Championship taczką - możesz to uczynić, pod warunkiem za takową dysponujesz. Dosiadany przez Colina w bieżącym sezonie Citroen Xsara jest jednym z wielu dostępnych samochodów (patrz stosowna ramka informacyjna), zaś np. opony zimowe możesz łyknąć przed przystąpieniem do Rajdu Szwecji. Co było i jest logiczne, tym razem nie zostało udziwnione. Do łask wróciły m.in. strefa serwisowa z charakterystycznym "czasowym naprawianiem poszczególnych komponentów" (nadwozia, stabilizatory, opony, wydech, turbo, skrzynia biegów itd.) oraz podawane międzyczasy na poszczególnych punktach kontrolnych w obrębie OS-u (wiesz, czy masz azafować życiem czy spokojnie turlać się do mety). Ponadto nowy element - półautomatyczna skrzynie biegów (biegi zmieniane automatycznie, tyle że możesz wymuszać wyższy lub niższy), jak i znane zonki (np. tytanowe znaki drogowe; a praca pilota - w tej roli Derek Ringer, w aktualnym sezonie bujający się z Colinem - nadal pozostawia nieco do życzenia, niemniej słychać spore postępy, jest też drugi anonimowy pilot).

Co od rezu rzuca się w oczy, niczym skoczek z wysokiego budynku, to lekko dopasiona oprawa graficzna. Więcej polygonów, soczysta kolorystyka, bardziej plastyczne otoczenie - mijane domki, źdźbła trawy na poboczu, maszyny w kopelni odkrywkowej i stoey belek w tartaku, pociąg na stacji towarowej, lewitujący ponad trasą helikopter etc. Fury również "robią" - są lepiej wymodelowane, bardziej dosadnie ulegają zniszczeniom. Efekty specjalne i wodotryski nie są domeną CODEMASTERS, aczkolwiek bump-mepping rzucony na powierzchnię lodu lub spontanicznie mieniące się asfaltowe odcinki budzą zachwyt. Świetnie odwzorowano zróżnicowana pory doby (zachód słońca olśniewa, i to dosłownie - nic nie widać! Boleśnie brakuje jednak nocnych partii), niezmiannie zachwycają niesprzyjające warunki atmosferyczne (np. opady śniegu w Szwecji lub żaby walące z nieba w Japonii). Engine generuje stałe 60 FPS-ów na obu platformach, epowolnienia animacji występują sporadycznie (na PS2 można takowe zgrzyty odnotować znacznie częściej, szczególnie w przypadku widoku TPP), wyraźnie usprawniono również generowanie horyzontu (pojawiające się znikąd obiekty stanowią folklor), zaś dynamika została podbita tak wyraźnie, za należy się przystosować (wow!). Cieszą również takie smaczki, jak mająca nad powierzchnią trasy mgła (w Grecji), wzbijane przez wóz tumeny kurzu, dodatkowo na tXim zostawione przez fury ślady opon. Tekstury w wersji xboxowej wypadają wyraźnie lepiej (na PS2 są nieco rozmyte, szczególnie podłoże). Skoro o technicznych aspektach mowa, kilka słów na temat dźwięku. PS2 obsługuje Dolby Pro Logic II, a tXt - Dolby Digital 5.1. I żadna to ściema - kino domowe szaleje! Felga ryjąca po podłożu po wystrzale i zerwaniu opony sprawi, że Twój subwoofer przypomni sąsiadom o swoim istnieniu, zaś wystrzały z wydechu, ryk silników, praca zawieszenia, piszczące hamulce i wiele innych sprawią, że poczujesz się dumny. Pierwsza liga.

Zaimplementowany model jazdy jest niczym soiówki Claptone - czysta wirtuozeria, zachowanie fur pojechało jeszcze dalej w kierunku symulacji. Pokonując ostry łuk musisz delikatnie smagać "pedal gazu", pompować (TOCA się kłania), bez hurraoptymizmu wdeptywać na "wyjściu", kontrować umiejętnie, lekko zarzucić "ręcznikiem" gdy trza, no i za wszelką cenę nie dopuścić do sytuacji, aby wyścigówka wypadła z trasy. Siła odśrodkowa oraz moc maszyn grają tu pierwsze skrzypce i zostały odwzorowane bezbłędnie. Wyraźnie czuć różnice w prowadzeniu np. Xsary i Lancera siódmej generacji, ze o vanie nie wspomnę,). Natomiast niezbędną podstawą jest opanowanie operowania analogowymi klawiszami - jeśli za głęboko wciśniesz "gaz", np. wdrapując się po nasypie lub wypałzając z rowu, to koła zaczną boksować i zakopiasz się, tracąc cenne sekundy. Oczywiście Force Feedbeck stosownie potęguje doznania. Motyw wydłużonej drogi hamowania, nad którym rozkleiłem się przy okazji zapowiedzi (vida poprzedni nr PE), także daje masę radochy i choć momentami bolesny to w ogólnym rozrachunku wypada in plus.

Sporym rozczarowaniem jest fakt, że w "czwórce" znalazł się identyczny zastaw rajdów, co w poprzedniej odsłonie: USA, Finlandia, Szwecja, Australia, Hiszpenia, Anglie, Grecja, Japonie (ten ostatni niedostępny na najniższym poziomie trudności). Namiętnie szarpiąc w wielu momentach czułem się jak u siebie w domu, doskonale wiedząc, jak wybrać zakręt, bowiem niektóre OS-y zostały przebudowene w znikomym stopniu. Nadal intrygują zatem fakt









Zaimplementowany w "czwórce" model jazdy jest niczym solówki Clantona - czysta wirtuozeria.

pojawienia się Rajdu USA oraz Japonii, które nie występują w eliminacjach, aczkolwiek i na to można znaleźć wytłumaczenie dzięki takiej zagrywce gra sprzeda się lepiej w USA i Japonii, czyli na największych rynkach, hihihi! Abstrahując od powyższego, developerowi nie można odmówić dopracowania OS-ów. Koleiny (!!!), głębokie rowy, serie hopek, "water splashe", wąskie mostki, zdradliwe kamienie i inne przeszkody na lukach (tutaj "nie ciąć!" znaczy "nie ciąć, bo będzie w ryja!"), tunele. Doprawdy jestem oficjalnie pod wrażeniem! Do tego dolicz blisko 40 zróżnicowanych nawierzchni (nie liczyłem hihihi! Podaję ze oficjalnymi przechwałkami Codies) wobec 20 występujących w "trójce". I powiem Ci, Szanowny Czytelniku, iż nie są to jedynie jałowe przechwałki i w praktyce wyczulisz zmysł wzroku do tego stopnia, że dostrzegając pewne charyzmatyczne nawierzchnie - odruchowo przyhamujesz . Skoro taki nacisk położono na rodzaj nawierzchni, analogicznie postąpiono w przypadku ogumienia. Masę opon

Multiplayer

Gry wyścigowe są niezwykle zajmujące, gdy pozwalają współzawodniczyć kilku Graczom na podzielonym ekranie. W przypadku czwartego COLINa w wersji na PS2, w szranki może stanąć zaledwie dwóch Graczy, zaś posiadacze Xboxów mogą zorganizować 4-osobowe party. Albo Xbox ma tak wyraźną przewagę technologiczną, albo ktoś za to zapłacił... W każdym razie problem polega na tym, że w obu wersjach samochody przeciwników są niemeterialne, tj. widoczne są tylko ich zarysy ("duchy"). Hm, faktem jest, że WRC to wyjątkowo nie kontaktowy sport, jednak oprócz tego, że nie dochodzi do kolizji pomiędzy zawodnikami (liczy się czysta technika), w takim rozwiązaniu można się ponadto dopatrywać oszczędności w temacie dysponowania polygonami. Alternatywę dla



pojedynków na Split Screenie stanowi możliwość zaliczania wyznaczonych OS-ów przez kolejnych Graczy (zestawienie czasów, na obu systemach do 4 Graczy). Tak czy siak zabawa jest pyszna! (.) Oczywiście pudło Billa supportuje Xbox Live.

Testy



W poprzednim miesiącu, przy okazji rozległej zapowiedzi wspomniałem o dodatkowym trybie składającym się z testów (a'la licencje w GT). Okazało się, że takowego trybu nie zaimplementowano, zamiast tego - po ukończeniu każdego rajdu masz możliwość zdobycia upgrade'u do eksploatowanej fury. Zdążyłem wspomnieć o teście "na rolkach" (wkręcanie się na określony zakres obrotów) oraz dobiciu emortyzatorów. Oprócz tych dwóch, występuje jeszcze test hamulców (start z miejsca, rozpęd i wyhamowanie w oznaczonej strefie), pozostałe obejmują testy opon, a sprowadzają się do wykonywania na różnych nawierzchniach ślizgów (na wyznaczonym odcinku musisz nabić stosowny pasek, czyniąc szaleńcze "slajdy"). Mało urozmaicono tenże element, ale - jak mawiają zaprawieni w bojach grzybierze - lepszy rydz niż nic. Co ważne, motywacja do działania jest ogromna, a to za sprawą chytrego występku: poszczególne upgrade'y zdobywasz dla każdego wozu z osobna! () Do każdego testu możesz podejść 3-krotnie. Jeśli nie uda Ci się zaliczyć tegoż, wystarczy wyjść do głównego menu, wgrać stan gry i ponownie przystąpić do próby, bo np. bez opon na deszcz niezwykle ciężko wygrać Rajd Japonii...

Konkurencja dla WRC2



Cieszą przydrożne atrakcje - kamienie, kłody, belki, rajcuje model jazdy i przyjemność jaką daje podróżowanie kontrolowanymi poślizgami. "Robią" dwa stopnie trudności - na Hard po dzwonie nierzadko milknie silnik i odpadają koła. Cieszy fakt, że nie trzeba jeździć "Fiką" - do wyboru jest sporo powerskich rajdówek. Wróciły również jakże potrzebne ustawienia. Oczywiście gra nie jest ideałem - pancerne znaki, pancerne płoty, równie odporne niektóre reklamy, czy sporadycznie zdarzające się niedektadne oznakowanie trasy wpędzają w konsternację. Na szczęście zmniejszono czujność asystenta, który powinien wyłecieć zupełnie - ścinanie w rajdach jest na porządku dziennym, a CMR04 chce uchodzić za symulator, więc jest to WIELKIE nieporozumienie. Podsumowując: gra mi "zrobiła", co jest nie lada wyczynem:), wszak jest to SOLIDNY, PRAWDZIWY I JEDYNY zarazem następca "dwójki", do której "trójka" stanowi dojazdówkę...□ [loser]

Ocena: 9-















Samochody

Oto pełna lista dostępnych w grze samochodów. Po pierwsze, wszystkimi z nich można kozaczyć w trybie Championship (i pozostałych); po drugie, zwróć uwagę na grupę fur bonusowych).

4WD: Citroen Xsara Rally Car, Mitsubishi EVO VII Rally Car, Subaru Impreza WRX 44S Rally Car, Peugeot 206 Rally Car, Ford Focus Relly Car

2WD: Fiat Punto Super 1600 Rally Car, Citroen Saxo Kit Car, Volkswagen Golf Kit Car, Ford Puma Super 1600 Rally Car, MG ZR Super 1600 Rally Car

"Lagendy": Audi Sport Quattro Rally Version, Peugeot 205 T16 Evoli, Lancia 037, Ford RS200

Fury bonusowe: Lancia Delta Integrale, MGC Sebring Special, Ford Transit Rally Car, Ford Escord RS1600, Citroen 2CV Sahara, Mitsubishi Pajero, Suberu Impreza 22B Sti

Tytułem dygresji - trochę szkoda, że niczym w SOUL CALIBUR 2 zabrakło samochodów dedykowanych poszczególnym platformom, nieprawdaż?

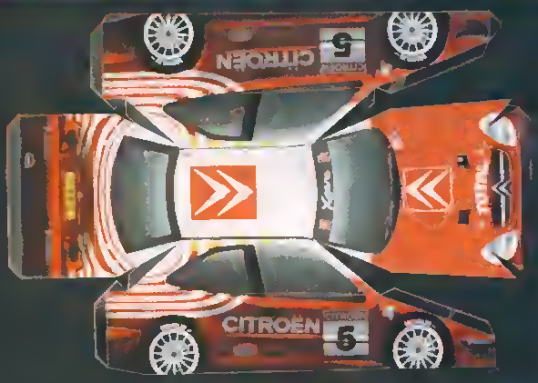




COLIN 3 i COLIN 4 - różnica wcale subtelna, niczym między b[illegible]2

KONKURS
colin mcrae rally

Każdy facet lubi samochody; te prawdziwe, do których można wsadzić tyłek, poprzez zdalniaki, resoraki, Hot Wheelsy i inne popierdółki na czterech kółkach. A co powiecie na modele kartonowe? Ten model przywieźliśmy z ECTS (jako darmowa reklamówka COLINa), ale wystarczy sztywny karton/brystol/tekturka, do tego kredki, mazaki, kolorowa folia samoprzylepna, rysik, linijka i odrobina wyobraźni, żeby stworzyć coś podobnego w domu. Wasze zadanie polegać będzie na zaprojektowaniu dowolnego (najlepiej w miarę oryginalnego) modelu bryki WRC na wzór tego Citroena (uwaga! Kopie Citroena polecą od razu do kosza!). Modele przyjmujemy również w formie PŁASKIEJ (nie poskiejane, ale wycięte!), żeby poczta czegoś Wam nie zgniotła (poskiejana modala radzimy dobrze opakować). Obowiązujący format - A4!!! Najładniejsze bryki poskiejamy sami i urządzimy pseudo wyścigi - 3 pierwsze miejsca (dla najfajniejszych bryk :) premiowane będą nagrodami: padami do Xboxa i PS2 oraz grą COLIN MCRAE R 04 na PS2. No to pokażcie na co Was stać! Czekamy do końca listopada!□







tyłez samo kombinowania i testów (odcinki rozpoznawcze), morze zabawy. Wspomniane morze jest tym bardziej rozlagie, ze COLIN 4 oferuje 48 OS-ów (większość z nich łyka się w ok. 3 minuty) oraz kilka wyscigow równoległych. Mało tego, oprócz trybu Championship mozesz wziąć udział w rozbudowanym Rally (kilka OS-ów o określonej charakterystyce, zbieranina ze wszystkich dostępnych w grze rajdow asfaltowe, szutrowe, opływające w hopy, istnieje również mozliwość stworzenia własnego rajdu z wybranych OS-ów).

Podsumowując, bez zbytniego nadymania i intelektualnego bełkotu, COLIN znów rozdaje karty. Poprzednią odsłonę sklecono sciegiem niedbałym, tym razem uzyto solidnych nitów. Ja obecnie wbijam gwoździe własnym łbem, bo poziom trudności został solidnie wyzyłowany. Juz tryb Heavy (mający przełożenie na bardziej dosadne zniszczenia wyścigówek) sprawił, iz poszczególne partie 2-OS-owe (od serwisówki do serwisówki) od tygodnia powtarzam do znudzenia, szlifując na pamięć, a to w nadziei na zabłyśnięcie w internatowym rankingu. Jeśli juz mi się uda, czeka mnie przeprawa przez zeporowy tryb Expert: widok FPP, HUD ograniczony do minimum, manualne skrzynia biegow, nieludzkie czasy oraz kosmiczne zniszczenia. Ale warto, autoryzuję to swoją parszywą gębą □



WERDYKT PS2

CODEMASTERS | WYŚCIGI

8 9 9 **9**

Po średnio udanej "trójce", serio ponownie rządzi w segmencie wyścigów WRC.

PLUS	MINUS
▲ wyśmienity model jazdy ("przejechane" OS-y)	▼ to powinna być "trójka"
▲ cholernie motywuje do mistrzowskich przejazdów	▼ nadal brak pełnej licencji (nazwiska, rajdy)
▲ dynamika aryw na łok	▼ charakterystyczne zwolnienia (np. nieszczególne zwolnienia)

REQ. COX 7, GAMERA 9+ | 1-2 GRACZY, 1-4 GRACZY, MEMORY 798KB



Mojo!

PS2

- Wydawca CRAVE
- Grafika/Dźwięk 5/5
- Żywotność 5
- ▲ Plusy wysoki poziom trudności
- ▼ Minusy szybko się nudzi
- Ocena 5

Pragniesz pograć w kulki? Świetnie! W MOJO! możesz to czynić do woli za sprawą faktu, iż kierujesz poczynaniami kuli. Twoim zadaniem jest rozwalanie znajdujących się na planszach różnokolorowych sześcianów, tworzących wymyślne wzory. Aby np. rozwalić niebieskie sześciany, kulą musisz zebrać niebieską energię Mojo (różne kolory rozmieszczone w różnych zakamarkach poziomu) itd. Zadanie jest o tyle trudne, że - jak już wspomniałem - sześciany tworzą wzory, a co za tym idzie - aby dostać się do określonych kolorów, musisz zawczasu rozwalić inną, zastępujące drogę. Kręcisz się zatem po planszy, kombinując i zmagając z przeciwnościami natury architektonicznej. Gra składa się za stu poziomów w różnych scenerianch tematycznych, zawierających takie atrakcje, jak np. schody. Po wypadnięciu za teren działań (poziomy iewitują w przestrzeni) kula wraca do wyjściowego koloru (czerwonego). Ponadto należy się zmagać z czasem (bonusy za wykonanie planu). Żeby było śmieszniej, mocno obwarowana są sześciany kryjące np. klucza. Pomaga za to turbo - chwilowe przyspieszenie kierunkowe. Co cieszy, to świetnie oddana fizyka kuli - wyraźnie czuć, że nie jest wykonana z plastiku, wzorowo odbija się od band itd. Denerwuje za to głupkowata muzyka, zaś oprawa graficzna jest prosta, lecz przejrzysta i estetyczna (3D, można swobodnie obracać kamerą).

Szczerze powiedziewszy MOJO! znudziło mnie solidnie po godzinie szarpania i uważam za nieporozumienie wydanie tego tytułu na "dużą konsolę". Całość ratują multipiayerowe potyczki dla 4 Graczy ("kto szybciej rozwali układankę" lub mini-golf) oraz edytor poziomów. Wracam do FLIPNIC...□ [hiv]



Bombastic

PS2

- Wydawca SONY
- Grafika/Dźwięk 4/7
- Żywotność 6
- ▲ Plusy tryb Trial
- ▼ Minusy totalny chaos
- Ocena 6-

Pamiętasz grę pt. OEVIL OICE (aka XI), wydaną na PSX'a? SONY zdecydowało się wypiuć sequel na PS2, co początkowo wywołało u mnie niekontrolowany napad dobrego samopoczucia (?). Zasady zabawy są proste niczym drut: kierujesz poczynaniami chłopka skaczącego po kościach do gry. Przewracając kości na kolejne boki musisz doprowadzić do sytuacji, gdy obok siebie spotykają się kości o takiej samej wartości oczek (od góry), co powoduje ich eksplozję i reakcja łańcuchowa - dzięki działaniu fali uderzeniowej mogą wybuchnąć kolejne kości (określone). Kombinując jak koń pod górę, za wszelką cenę musisz karać wybuchami przeciwników - w trybie Wars na ekranie o wymiarach 10x10 szaleje łącznie z Tobą aż 5 zawodników (Multi-Tap). W związku z tym nie ma mowy o zaplanowanym działaniu; liczy się żywioł. Niestety, to co w zamierzeniach autorów miało być główną atrakcją, ja postrzegam za totalny niewypał. Zamieszanie panujące na ekranie jest tak przygnębiające (chaos, eksplozje, jęki przeciwników...), iż szarpiąc nie potrafiłem czerpać radochy z "ciągów następstw przypadkowych reakcji zadymowych". Z kolei tryb dodatkowy, który w "jedynce" sprawił mi masę radochy, czyli Quest, to jakaś porażka. Zamiast wypełniać zadania a'la "spraw, by wybuchły kostki, mając do dyspozycji określoną liczbę ruchów", SONY przygotowało badziewne tory przeszkód: rzut izometryczny, chłopek idzie przed siebie, a jego zadaniem jest rozwalanie przeciwników stojących mu na drodze, oczywiście z pomocą detonacji. Śmiech na sali. Może i poziom trudności nie pozwala przeprawić się przez wszystkie poziomy w przeciągu godzinki (ale po trzech pęka), jednak problem w tym, że większość puzzli wystarczy obcykać na pamięć. BOMBASTIC to względnie interesujący tytuł, spłodzonych chyba z myślą o fanach PSX'owego oryginału.□ [hiv]

NAVAL OPS
WARSHIP GUNNER

Na pierwszy rzut oka ten nowy produkt KOEI może kojarzyć się z P.T.O. IV. Po bliższym obadaniu sprawy okazuje się jednak, że NAVAL OPS: WG ma niewiele wspólnego z grą strategiczną.

Morskie batalie, nadzorowanie rozwoju techniki i budowanie statków z wykorzystaniem przeogromnej ilości komponentów - czyżby KOEI zdążyło tak szybko wypuścić na rynek następcę P.T.O IV? Niestety, fanów tej serii muszę na wstępie zmartwić, gdyż NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER ma się tak do P.T.O. IV, jak DYNASTY WARRIORS 4 do KESSEN II, czy DEAD OR ALIVE 3 do DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL. Wiele wspólnych elementów, ale zupełnie odmienna esencja rozgrywki.



W trakcie II wojny światowej pewien statek wpada w anomalię czasowo-przestrzenną i zostaje przeniesiony do równoległego świata, w którym pewne Imperium podbiło niemalże całą kulę ziemską i zajmuje się już tylko eliminacją ostatniej grupy oporu, rebeliantów określających się wiele wyjaśniającym mianem "Freedom Forcess". Ty, jako kapitan tego statku - człowiek uwielbiający wyzwania i prawdziwy twardziel puszczający bąki podczas sikania, stajesz oczywiście po stronie rebeliantów, ofiarując swoje działa i torpedy walce z wrogim rezimem. Wprawdzie obraz morskich zmagań bezprzecznie kojarzy z P.T.O. IV, a wrażenie dodatkowo podbija zapożyczona symbolika i zastosowanie kilku podobnych rozwiązań, lecz tym razem mamy do czynienia z zupełnie innym gatunkiem gry - strzelaniną. Sterując jednocześnie okrętem oraz celownicztkiem odpowiadającym za posiadane działa i torpedy, szalejesz niszcząc przede wszystkim najróżniejsze obiekty pływające, dając jednak znać o sobie także instalacjom naziemnym oraz krążącym nad głowom samolotom. Jak na strzelaninę przystało, na Twojej drodze staną także bossowie - ogromny samolot, którego konstrukcja zaprzecza wszelkim rozsądnym rozwiązaniom aerodynamicznym, trzykrotnie większy od Ciebie niszczyciel z zamontowanym na dziobie potężnym świdrem i piłami tarczowymi po bokach, czy też cała płojada super-hiper pancerników potrafiących pojedynczą salwą zapluć połowę obszaru Puszczy Kampinoskiej. Jak można wywnioskować, gra ma niewiele wspólnego z rzeczywistością, po pewnym czasie, dzięki postępom technologicznym przyjdzie Ci sterować potężną masą żelastwa, na której pokładzie - wyglądającym jak dwa pancerniki Yamoto złączone burtami - znajdziesz m.in. miotacze laserowe i działa, których kaliber zdecydowanie wygodniej jest podawać w cm, niż mm. Miłym gestem jest możliwość gry z włączonym ograniczeniem do wykorzystywania technologii tylko z okresu II wojny światowej.



NAVAL OPS: WG oferuje Graczowi jednak znacznie więcej, niż tylko radosne żeglowanie i posyłanie na dno kolejnych zastępów wroga. Masz wpływ na cztery główne działy rozwoju technologicznego (silniki, metalurgia, uzbrojanie, lotnictwo), dzięki czemu z upływem czasu dostajesz dostęp do coraz ciekawszych rozwiązań konstrukcyjnych i "zabawek", co możesz wykorzystać w trackie. . własnoręcznego, szczegółowego konstruowania nowych okrętów! Ustalasz położenie każdego elementu na pokładzie (nawet najdrobniejszego - np. reflektorów) i definiujesz takie rzeczy, jak choćby ilość luf danego działa, czy też wysokość wieżyczki, na której jest ono zamontowane. Oczywiście nasze konstrukcje są odwzorowane dokładnością co do najdrobniejszego elementu, co można podziwiać w trakcie kolejnych bitew morskich. Wprawdzie grze można opierać się tylko na odgórnie stworzonych konstrukcjach okrętów, lecz możliwość budowy statków z ponad 800 (!) różnych elementów przewyższających możliwościami proponowane, gotowe rozwiązania, zdecydowanie przemawia za zabawą w konstruktora. A do tego dostarcza sporo frajdy.



Grafika sprawia przyjemne wrażenie, szczególnia w trakcie większej rozpierduchy, gdy ekran mieni się od różnobarwnych wiązek lasarowych i wyładowań plazmowych, lecz nie spodziewaj się tutaj gubienia gałek ocznych i rozdziawiania szczęki. Jest po prostu estetycznie i na poziomie. Jeżeli zaś o kwestię muzyki, to można mieć do autorów jedynie żal o to, że przygotowali tak mało utworów towarzyszących w tle, gdyż te obecne wprost rewelacyjnie komponują się z rozgrywką, ale mogą po pewnym czasie zacząć nużyć. Gra wprawdzie nie jest jakimś hitem potrafiącym sprzedawać konsole, ale jest produktem na tyle ciekawym i oryginalnym by można było się nim zainteresować.□

PS2 **WERDYKT** Kuligo

KOEI STRZELANINA

7 7 6

PLUSY	MINUSY
▲ oryginalność	▼ monotonia
▲ konstruowanie	▼ mało urozmaicone

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 1 530KB

6+

HOŚNIK DVD



Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

WERDYKT Koso

UBI SOFT	STRZELANINA
7	7

PLUSY	MINUSY
▲ świetny klimat	▼ ...ale mało ich, panie!
▲ fajne misje...	▼ brak jakichkolwiek zmian

7-

BOTY: 1-4 GRACZY, XBOX LIVE

Jakiś czas temu na rynku pojawił się GHOST RECON i zebrał raczej przychylne recenzje. Sugestywnie oddany klimat działań jednostki specjalnej, ciekawe, choć momentami szablonowe misje i ogólnie kawał dobrej, taktycznej strzelanki. Wraz z pojawieniem się kontynuacji UBI SOFT złamało wszelkie prawidłowości dotyczące sequela - ten sam szkielet graficzny, zabawy, zmian w rozgrywce i tylko osiem misji (a już przy poprzednim GR narzekałem, że jest ich zbyt mało). Dorzucę jeszcze, iż jest to w zasadzie prosta konwersja tytułu, który ukazał się na PleCu... blisko rok temu. On-line'ową stroną rozgrywki (trzeba przyznać, że mocną) zainteresowały się prawdopodobnie w najbliższym numerze PE, tymczasem rzućmy na tan tytuł okiem pod kątem off-line.

Jedną z największych zalet pracy w zawodzie programisty jest możliwość tworzenia gry na szkielecie własnej wyobraźni. Nie zdziwiłem się więc zbytnio, że w GHOST RECON: ISLAND



THUNDER "ustalono" śmierć Fidela Castro na 2006 r., a na niespełna cztery lata później "zaplanowano" demokratyczne wybory. Rzecz jasna pojawia się wichrzyciel, następca despoty itd. Fabuła nie ma czasu się rozkręcić w przeciągu ośmiu misji. A osiem misji to, zawyżając nawet nieco rachunek, jakieś 3,5 godziny zabawy. Można ten czas sztucznie przedłużyć, bo jest kilka stopni trudności, kilka trybów rozgrywania zadań (m.in. Recon, Sniper) i, znany z poprzedniej części, Dossier. Wypełniając określone, ponadplanowe cele Gracz uzyskuje dostęp np. do nowych komandosów.

Wizualnie i w warstwie dźwiękowej nie zmieniło się nic (te same menusy, te same aranżacje muzyczne...), toteż po szczegółowy opis wrażeń estetycznych odsyłam do PE#66. (...) Obawiam się, a zapowiedzi to potwierdzają, że w najbliższym czasie będziemy bombardowani kolejnymi GHOST RECONami i RAINBOW SIXami, stanowiącymi w rzeczywistości jedynie pakiet nowych misji. A zanosi się na to, iż jakąkolwiek wartość w tych tytułach będzie stanowiła jedynie opcja on-line.□



Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Przed Wami kolejne misje z serii GHOST RECON

Paryski oddział UBI SOFTu tworzy na Czarnulę GHOST RECON: JUNGLE STORM. W stosunku do pierwszej części zajdzie trochę zmian - m.in. poprawione AI przeciwników, lekki lifting oprawy A/V i nowe zdolności komandosów. W trybie Single pojawią się misje znane z recenzowanego powyżej GR: ISLAND THUNDER oraz nowe, przygotowane specjalnie dla wersji PS2 - łącznie 16 sztuk. Czas na gwóźdź programu - tryb on-line (nieobecny w poprzednim GR na PS2). Do dyspozycji Graczy zostanie oddanych 31 multiplayerowych plansz na których można walczyć przeciwko sobie lub wspólnie eliminować konsolowych przeciwników. Za pomocą headsetu możliwa będzie komunikacja głosowa w celu wydawania komend (około 160!) oraz pogawędek z innymi Graczami. Statystyki i ranking najlepszych wymiataczy będą na bieżąco aktualizowane na stronie UBI SOFTu □ [nsq]



STRZAŁ ZZA WINKLA

Przed nami wysyp gier z gatunku "tactical shooter". I - co cieszy - tylko w niewielkiej części będą to kontynuacje. [koso]

Conflict: Desert Storm 2 (PS2, Xbox, GC)

Producent: **Pivotal Games**
Data wydania: **wrzesień '03**



Dosłownie na dniach zaatakuje nas druga odsłona "Konfliktu o Deser w Szturmie". Zapowiada się typowy sequel - więcej wszystkiego. Tym razem Gracz zostaje wrzucony w sam środek fikcyjnej zadymy w Bagdadzie - oczywiście ze wszystkimi tego konsekwencjami, m.in. z możliwością pobawienia się rzeczywistym uzbrojeniem armii amerykańskiej i brytyjskiej.

Full Spectrum Warrior (Xbox)

Producent: **Pandemic Studios**
Data wydania: **styczeń '04**

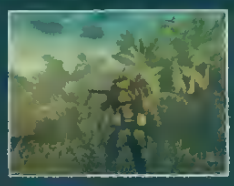


Założenia gry bazują na symulatorze treningowym wykorzystywanym przez amerykańską armię, który został stworzony właśnie przez PANDEMIC (zresztą we współpracy ze słynnym południowo-kalifornijskim Instytutem Twórczych Technologii, co jest gwarancją odpowiedniego odwzorowania realiów). Zapowiada się maksymalnie realistyczna "zabawa" w kierowanie grupą komandosów. Wielkie szanse na objęcie pozycji lidera gatunku - trzymamy kciuki za tę pozycję!

Men of Valor: Vietnam (Xbox)

Producent: **2015/Vivendi**
Data wydania: **nieznana**

Kolejna amerykańska próba rozliczenia się z najbardziej katastrofalną w skutkach misją wojskową drugiej połowy ubiegłego wieku - operacją w Wietnamie. Zróżnicowanie zadań będzie spore - od standardowych w gatunku (ratowanie patroli, wysadzanie budynków), przez bardziej oryginalne (ostrzeliwanie się z działka zamontowanego na helikopterze), aż po branie udziału w dokładnie odwzorowanych wydarzeniach wojny w Wietnamie. Zapowiada się niezwykle ciekawy, nie tylko ze względu na arenę działań, tytuł.



kill.switch (PS2, Xbox)

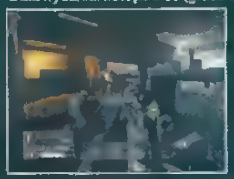
Producent: **Namco**
Data wydania: **październik '03**



Okazuje się, że nie tylko Amerykanie i Europejczycy biorą się za łby z taktycznymi shooterami. Kolej na ludzików z NAMCO. Północ poprzestał oni na wychwalaniu Offensive Cover System ("wywabienie" przeciwnika z kryjówki, wg twórców "unikatowy patent"). Szczegółów brak.

Rainbow Six 3 (PS2, Xbox, GC)

Producent: **Red Storm**
Data wydania: **listopad '03** (grudzień)



Konwersja z PleCa, ale ostro podrasowana i w wielu miejscach zmieniona. Kolejna część tytułu, który zapoczątkował modę na shootery taktyczne zwyczajnie nie może zawieść! Wersje PS2/GC ukażą się po Xboxowej (czasowy exclusive).

Nie ma na razie żadnych informacji na temat ewentualnej premiery DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN (Novalogic)





DISGAEA: Hour of Darkness

Grę robili goście z jajami jak balony meteorologiczne.

Banan wyrósł mi na twarzy, gdy tylko odpaliłem tę opatrzoną dziwacznym tytułem gierkę. Nie żebym miał tak zółte zęby (myję je raz na miesiąc - wystarcze), to po prostu kształt mych rozdziawionych "ustów" zaczął przypominać ten ulubiony przez kobiety owoc. Czemu? Ano z dwóch istotnych powodów. Po pierwsze DISGAEA to taktyczny eRPeG, czyli mój ulubiony podgatunek mojego ulubionego gatunku, a po drugie, co skonstatowałem wstając z podłogi, gra stanowi przezabawną parodię klasycznego, japońskiego RPG.

Głównym bohaterem gry jest młody demon, a zarazem książę podziemnego świata Netherworld o imieniu Laharl, który postanowił ciąć sobie krótką poobiednią drzemkę i w rezultacie zbudził się (czy też raczej został z trudem zbudzony przy użyciu wielu ciężkich i ostrych narzędzi) dopiero po dwóch latach, w czasie których jego ojciec, dotychczasowy władca Netherworld, kopnął w kalendarz i wszystkie podległe mu dotąd demony rozpoczęły walkę o władzę nad piekłem. Młody książę postanowił oczywiście upomnieć się o swoje dziedzictwo i wraz ze swoją oddaną wasalką Etną oraz... zaraz, zaraz, chwileczkę, co tu robią te pingwiny? Że to niby jej podwładni? Wolne żarty - zresztą nieważne - na czym to ja stanąłem? Aha - wraz z Etną i pingwinami zaczął palić, grabić i plądrować (na gwałcenie to był jeszcze zbyt młody), co tylko się do tego celu nadawało. Na początku szło mu niesporo i braki w doświadczeniu musiał nadrabiać bluzgami, ale później otrzymał wsparcie uroczej anielicy Flonne... Chwila, chwila, co ona robi w piekle i dlaczego wygląda i zachowuje się jak panienka z jakiegoś idiotycznego anime, w dodatku obdarzona poziomem inteligencji kanarka (i podobną do niego barwą włosów)? Że niby kim ona jest - zabójczynią? No nie, to już normalnie przegięcie, żeby demon o takim rodowodzie musiał niańczyć jakąś blondwłosą idiotkę, i to w dodatku anielicę z Celestii! To musi być jakiś spisek! Fektycznie - scenki pojawiające się w tej podzielonej na rozdziały historii najwyraźniej wskazują na jakąś zmowę, i to zarówno za strony aniołów jak i demonów. W sumie można się domyślać dalszego przebiegu gry, lecz nie chodzi tutaj o przewidywalność fabuły DISGAEA, lecz o jej wyraźnie komediowy charakter. Nie tylko owo zderzenie dwóch przeciwieństw powoduje zabawne sytuacje, lecz nawet opisy przedmiotów wywołują niekontrolowane parsknięcia. DISGAEA w otwarty sposób kpi sobie z wielu klasycznych rozwiązań (zwłaszcza fabularnych), bohaterowie rozmawiają ze sobą o "aejwowaniu", NPC rzucają same kretyńskie uwagi, a wszędobylskie komentarze nijak się mają do komentowanych elementów (np. broni, czy też klas zawodowych). Goście z NIPPON ICHI SOFTWARE naprawdę mają poczucie humoru, najwyraźniej goście z ATLUSa również, skoro zdecydowali się na wydanie tej gry. Chwała im.

Chwała, ale za co? Za komedię? DISGAEA to jednak nie tylko eRPeG z jajami, lecz również eRPeG z potężnie rozbudowanym, a równocześnie grywalnym systemem i walkami rozgrywanymi na modłę klasycznych gier taktycznych a'la FFT lub VANDAL HEARTS (bardziej to drugie). Po pierwsze dostępnych mamy około 60 profesji dla naszych zawodników (niektóre z nich to czyste, zamierzone kpiny, np. Space Manne), zaś do drużyny rekrutować możemy również pokonane przez nas, obejmujące około 90 typów, stwory. Co prawda większość z owych klas stanowi jedynie ulepszone wersje niższo-poziomowych zewodów, to jednak wszystkie różnią się między sobą zarówno parametrami, jak i umiejętnościami władania określoną bronią, a część zyskuje nawet specjalne charakterystyczne dla danych profesji zdolności. Skoro już o zdolnościach mowa, to techniki walki pozyskujemy nie wraz ze wzrostem doświadczenia w danej klasie (wyjątkiem są magowie), lecz poprzez częste używanie określonego rodzaju broni, czyli nabijanie specjalnych poziomów zaawansowania (nie mylić z umiejętnościami władania). Również same techniki, jak i czary posiadają własne poziomy doświadczenia, zyskiwane również poprzez częste ich stosowanie, co procentuje zazwyczaj ich wyższą siłą lub





zwiększonym zasięgiem rażenia. Wracając jednak do profesji, na uwagę zasługuje specyficzny apoaób przerzucania zawodników pomiędzy klasami, gdyz postać pragnąca rozpocząć karierę w innym zewodzie zostaje zdegradowana do I poziomu doświadczenia, zachowując jednak część wyćwiczonych umiejętności we władaniu określonym orężem i posługiwaniu się technikami oraz czarami (dzięki temu mozliwe jest stworzenie postaci posiadającej wszystkie mozliwe techniki i czary, chociaz wymaga to sporo zachodu). Jeśli chodzi o ekwipunek postaci, to nie dość że posiada on dziesiątki różnorakich cech, to jeszcze są one przydzielane losowo, tak więc przy odwiedzinach ekiepu nigdy nie natkniemy się dwe razy na tę semą ofertę. Jakby tego było malo, przedmioty również posiadają poziomy doświadczenia (które podnosimy poprzez walkę na losowo generowanych, a znajdujących się jakoby wewnątrz tych przadmiotów planszach), e specjalne zdoinośći w nich zawarta mozna transferować z jednego do drugiego (wymarzony

Na takie coś czekałem! Nie dość, że można się wyżyć w znakomitej taktycznej rozwałce, to jeszcze czeka nas solidna porcja śmiechu.

sposób na tworzenie własnego ekwipunku). Dryglnalne rozwiązania napotkać możemy również na samym polu walki. Juz samo rozmieszczanie zawodników różni się znacząco od przyjętych standardów - delikwentów wyciągamy ze specjelnego portalu w dowolnym momencie potyczki i w równie dowolnym (kolesie muszą tam dotrzeć) możemy ich do niego ne powrót schować. Areny walki posiadają ponadto specjalne obszary (tzw. Geo Penels), na których działają roznorakie efekty, które mozemy zarówno wykorzystywać na swoją korzyść (np. pola zwiększające parametry), jak i dążyć do jak najszybszego zniszczenia generujących je kryształów (gdy wspomagają wrogów). Nie brakuje tu również jajcarskiej, lecz bardzo użytecznej opcji rzucania nia tylko niektórymi elementemi otoczenia, lecz również przeciwnikami oraz zawodnikami z własnej drużyny (!), co pozwala m.in. na szybsze pokonywanie terenu lub zostawlania 'na później' trudniejszych do pokonania rywali (choć nie tylko, np. rzucenie takim "pingwinem" powoduje jego eksplozję.) Gdy zaś nasi bohaterowie wracają z wojny, czeka ich jeszcze administrowania rozwojem zamku, odbywające się poprzez poddawanie pod głosowanie (w senacie złozonym z demonów) róznorakich wniosków, dotyczących np. wzbogacenia ofert sklepowych lub zwiększenie poziomu doświadczenia przeciwników.

Oczywiście "senatorów" należy wpierw przekonać do danego projektu, a to poprzez wręczanie im drobnych upominków (z posiadenych przedmiotów), e to znów przez argumentację siłową (w lab opornego polityka!). Jeśli dodać jeszcze do tego specyficzne relacje między zrekrutowanymi zewodnikami (zależności Mentor-Pupil) oraz konieczność zdawania przez bohaterów specyficznych 'egzaminów dojrzałości' (specjalne walki w celu uzyskania dostępu do większej ilości opcji), to dostajemy nia tyle system, co prawdziwy kombajn, jeki został zaprzęgnięty dla potrzeb tej gry.

Jakby dla zrównowazenia owych gigantycznych starań włozonych w system i klimat rozgrywki, oprewa tego taktycznego eRPeGa prezentuje się dość mizernie. To proste 3D z hasającymi po nim pokręconymi (choć nieźle animowanymi) sprite'ami, efekcierskimi (po części z założenia samej gry) efektami specjelnymi i scenkami z udziałem 'makiet' bohaterów (coś a'la UNLIMITED SAGA) nia jest co prawda szczytem marzeń, ale da się lubić i dla potrzeb tej pozycji zupełnie wystarcza.



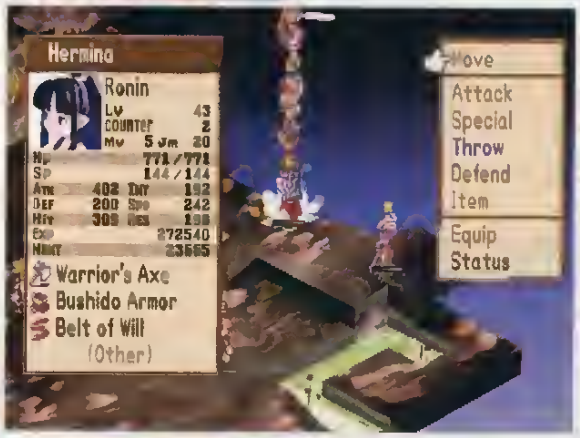
Większe zgrzyty następują za to w muzyce - przygrywające nam frywolne melodyjki co prawde pasują do jajcarskiego klimatu, lecz zdarzają się tez irytować bardziej wyczulone "ucha". Dobrze wypadają za to podłożone głosy, i to nie tylko anglojęzyczne, gdyż w grze występuje opcje zestąpienia ich oryginalnym, japońskim voice-actingiem.

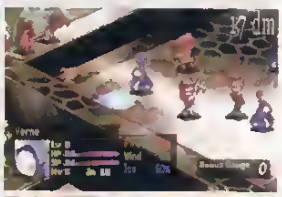


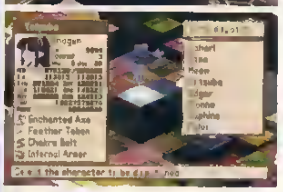
Czas nadezedł najwyższy ne jakias podsumowanie, ele szczerze Wam powiem, że najchętniaj bym go nie robił i w tym miejscu zakończył tę reckę, by jek najszybciej ponownie zająć się smażeniem zombiaków fireballami, odkrywaniem nowych profesji, poszukiwaniem "powermiejszego" ekwipunku, nabijaniem poziomów i polewaniem z dialogów. Co prawda parę rozwiązań uważam za niezbyt szczęśliwych, nawet biorąc poprawkę ne jajcarskie podejścia do tematu (np. Geo Panels, czy tez Item World), e i wykonanie nie wszystkim może przypaść do gustu, to jednak DISGAEA gorąco polecam wszystkim fanom eRPeGów, e zwłeszcza miłośnikom taktycznego nurtu tego getunku. Z tą grą nie można się nudzić, a osiem róznych zakończeń oraz opcje New Game+ znacznie wydłużają żywotność tej pozycji.□



▲ Na końcu kazdego z rozdziałów przedstawione zostaje krótka scenka rodem z pamiętnika jednej z bohaterek (Etny), w której w specyficzny sposób zostają ukazane przewidywane przez autorkę następstwu dotychczasowych wyborów. Normalnie boki zrywać!

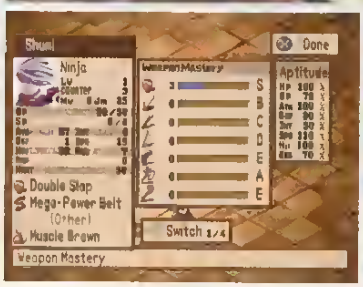






▲ Jeśli sądzicie, że takie 99 poziomów doświadczenia to dużo, to się grubo mylicie - w DISGAEA nawet 1000 to jeszcze mało! Taki system.







Termin wydania wersji PAL nieznany

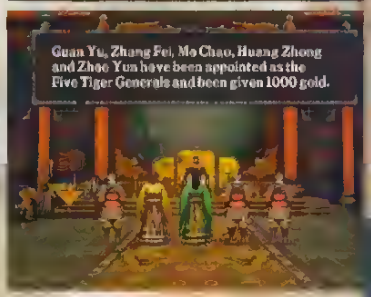
Romance VIII of the Three Kingdoms

Mała namiastka: postać opisują 4 główne współczynniki, 26 umiejętności, 15 zdolności taktycznych, osobowość, czynnik motywujący życie, powiązanie z każdą z żyjących osób, zdobyta sława, wiek, lojalność, nikczemność, zakres wpływów... Wiedz, na co się piszesz:).

Żywotność większości gier opisują wartości kilku, kilkunastu godzin. W co bardziej chlubnych i nie aż tak licznych przypadkach współczynnik ten określają dziesiątki. Najnowsza propozycja KOEI dla użytkowników PlayStation 2, czyli ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII, zalicza się do tej elitarnej grupy, której "czas przydatności do spożycia" wygodniej jest przedstawiać za pomocą setek. Godzin albo sekund, gdyż bardzo szybko Gracz przekonuje się, czy tytuł ten zaliczyć do kategorii "zapomnij", czy też pudełko z grą umieścić w łatwo dostępnej szufladce, w której trzymamy rozmaite zerwatywy i inne rzeczy mogące przydać się w każdej chwili.







"Romance of the Three Kingdoms" to liczące sobie około 2000 stron powieść autorstwa Luo Guanzhonga ("Dzieje Trzech Królestw" w wydaniu polskim skrojono do niecałych 400 stron), która w Chinach urosła do miana epopei narodowej i miała takie znaczenie dla Wschodu, co mniej więcej dzieła Homera dla cywilizacji Zachodnich. Przedstawione w niej historyczne wydarzenia stały się istną żyłą złota dla KOEI i podłożem fabularnym gier takich jak KESSEN II, czy też serii DYNASTY WARRIORS, DYNASTY TACTICS i właśnie niedocenianej dotąd w Polsce ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS.



Strategia turowa z krwi i kości, jaką jest ROT3K VIII, przedstawia nam wydarzenia od Rebelii Żółtych Turbanów (rok 184 n.e.), poprzez tyranię Dong Zhuo, rozbicie dzielnicowe Chin i Epokę Trzech Królestw, do upadku dynastii Han i zjednoczenia kraju pod rządami dynastii Jin. Wszystko to rozłożone zostało na ponad 50 kampanii i scenariuszy, w których możesz wziąć udział - a każdy z nich poprzedza bardzo przejrzyste wprowadzenie ukazujące zaistniałą sytuację. Nowością dla serii jest ciekawa opcja wyboru scenariusza dotyczącego poszczególnych, istotnych wydarzeń dla każdego z Trzech Królestw, czy też po prostu słynnych bitew. Na wstępie wyjaśnijmy sobie jedno. ROT3K VIII jest najbardziej skomplikowaną i głęboką strategią, jaka kiedykolwiek powstała na konsolę. Przedstawienie tej gry dla osoby niezorientowanej, a wskazanie różnic w stosunku do poprzedniej części to dwa oddzielne bajki, których nie idzie zmieścić na dwóch stronach magazynu. Jeżeli chodzi o roznice, to powiem krótko: z ROT3K VII spędziłam około pół tysiąca godzin (orientacyjnie), a mimo to przy pierwszym kontakcie z ROT3K VIII było jedno wielkie "co, jak, dlaczego i w ogóle o co chodzi?" oraz pilne studiowanie dostępnego pod klawiszem SELECT słowniczka pojęć i pomocy. Temat ROTK nie był do tej pory przedstawiony nalazycia na łamach PE, tak więc dalsze część tekstu będzie przedstawiała grę ogólnikowo, ale tak, by weterani ROTK szybko wyłapywali wszelkie nowinki.

Ktoś zauważył "są gry dobre, są gry złe". ROT3K VIII zalicza się natomiast do gier ULUBIONYCH - jeżeli tylko nie odrzucisz jej na starcie. 46 zakończeń + 96 specjalnych wydarzeń + 81 przedmiotów do zdobycia + ponad 50 scenariuszy = nieskończoność zabawy.

W grze wcielamy się w jedną z 611 historycznych postaci, bądź też własnoręcznie stworzonego chłopka (dostępnych 100 slotów na "sztuczne" postacia, określasz nawet osobowość i czynnik motywujący życie), choć udostępniony jest tez Multiplayer umożliwiający kierowanie aż 8 osobami naraz. To, jak wyglądać będzie nasza rozgrywka, zależy przede wszystkim od naszej pozycji w społeczeństwie: od ronina, poprzez podległego oficera, prefekta danego miasta i jego doradcy wojskowego, zarządcy rejonu składającego się z kilku miast, aż do samego władcy danego księstwa/królestwa. Ponadto istnieją także zrzeszone grupy oficerów nie posiadających ziemi, do których możesz należeć tak jako członek, jak i jako przywódca - możesz wszak samemu zorganizować taką grupę. Generalnie rzecz biorąc można wskazać trzy główne obszary, na jakich opiera się rozgrywka w ROT3K VIII. Są to czynności podejmowane w trakcie pobytu w danym miescie, odbywająca się co trzy miesiące rada wojenna (jedna tura to jeden miesiąc) oraz bitwy. Do czynności podejmowanych w mieście zalicza się wspomaganie rozwoju danej strefy (technologia, rolnictwo, obronność, handel), dbanie o utrzymanie odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa, a także obserwacje i rozmowy z obywatelami, co ma wpływ na istotny czynnik - zaufanie, jakim poszczególne klasy mieszkańców darzą Twoją osobę. Ponadto można złożyć wizytę u handlarzy w celu zakupu rozlicznych przedmiotów, oddać się treningowi poprawiającemu nasze statystyki, czy też wreszcie prowadzić rozmowy z innymi oficarami, organizować bankiety i obdarowywać prezentami, co ma wpływ na poprawienie stosunków. ROT3K VIII zachwyca stopniem rozwoju interakcji





PHa

Najtrudniejsze są początki...



To zdecydowanie najbardziej niedocenianna w Europie seria gier. Być może po tendencyjnej (i bardzo dobrze) recenzji Kalinga przynajmniej część z Was zdecyduje się wziąć udział w tworzeniu historii Chin. Najtrudniejsze są początki, definiowanie postaci i pierwsze próby okiełznania niezbyt przyjaznego interfejsu (tutorial jest mało funkcjonalny). Jeśli załapiesz bakcyla - później pójdzie już jak z płatka. Grafika jest pojęciem umownym, ludowe brzdąkania mogą mało odpornego słuchacza zdenerwować. Ogrom możliwości i [illegible] to największy atut tego [illegible]. Po kolejną część serii sięgnę bez zastanowienia. [koso]

Ocena: 8



pomiędzy poszczególnymi oficarami. Najbliżsi, lojalni przyjaciele nauczą Cię specjalnych taktyk przydatnych w trakcie bitew, ale wiedz o tym, że nie z kazdym będziesz mógł tak łatwo się zaprzyjaźnić (różnice osobowości, uwarunkowania historyczne itd.) Gracz moze nawet zaprzysiąc bratarstwo, mieć śmiertelnych wrogów, czy też rywali z którymi konkuruje na przyjaznej stopie współzawodnictwa, a nawet żonę (czy taz męża, jazeli grasz kobietą). Zdobycie partnerki/partnera nie jest tutaj łatwą sprawą - nie da się poślubić byle kogo, lecz tylko wazne, spacjalne postacia. Wiedz jednak, ze wbrew pozorom zona jest niezwykle wazne, posiadanie jej wprawdzie nie oferuja nam mozliwości oglądania podnoszących temperaturę wstawek filmowych, ale niesie z sobą wiele istotnych korzyści i jest jedynym sposobem na zdobycie najpotężniejszego oręża w grze.

Rada wojanna wiąze się z kolei ze zgłaszaniem swoich propozycji podejmowania akcji, bądź taż rozdzialaniem obowiązków pomiędzy poszczególnych, podwładnych oficerów. Ich zakres obajmuje tek czynności dotyczące rozwoju miast, jek i akcje szpiegowsko-sabotazowe, dyplomatyczna i akonomiczne. To właśnie w trekcie rady wojennej mozemy też podjąć decyzje o zawiązaniu koalicji mającej na celu zniszczenie donego władcy, a takze nakazać naszym wojskom zaatakowanie wrogiego miasta. Jezeli jestes prefektem/władcą, własnoręcznie wyznaczysz dowódcę, głównego stratega (masa opcji prowadzenia wielu i wykorzystywania specjalnych taktyk ataku/obrony), przydzielisz uzbrojenie służące szturmowi na zamek i określić rodzaje wojsk, jakimi będą kierować. Twoi podwładni. W trakcie bitew musisz mieć wzgląd na linie zaopatrzenia, morale, wiedziec, jek wykorzystać umiejętności poszczególnych oficerow i ich specjalne zdolności ataków. Co cieszy, w odróżnieniu do ROT3K VII, teraz niemożliwe jest zwycięstwo z kilkakrotnie potężniejszym przeciwnikiem, poza tym względy ekonomiczne mają znacznie większy wpływ na prowadzenie kampanii wojennych.



Star wypiął swoj zecny, sterowski tyłak na ROT3K VII, będąc znuzony odtworczością Tymczasem ROT3K VIII to duzy krok do przodu dla całej serii - gra niezwykle się zmieniła, nabrała potężnej głębi i wprost zaskakuje mnogoscią nowych rozwiązań. Nia będę ukrywał tego, że ROT3K VIII potrafi odrzucić stopniem skomplikowanie, ogromem opcji i ilością rzeczy, na które należy mieć uwagę, a takze oprawą graficzną, której daleko do obecnych standardów. Najwazniejsza jednak to, ze oprawa A/V jest znacznie lepsza niz w poprzedniej części - jest przejrzyście i naprawdę estetycznie, a do tego miło dla ucha, co tego typu grze w zupełności wystarcza. ROT3K VIII potrafi odrzucić, ale jezeli tylko się do niej przakonasz, to gwarantuję szybko stanie się ona jedną z Twoich ulubionych gier, ilosci spędzonych z nią godzin nie będziesz w stanie zliczyć, zagłębisz się w podłoze historyczne i będziesz wiedział, ze ten facet w zielonym kubraczku, z długą brodą oraz kosą w łepie był uznawany za boga wojny, będziesz rozpoznawał dzieslątki, czy wręcz setki postaci o trudnych tek do zapamiętania, jak i do poprawnego wymowienia nazwiskach (Xiahou Miao). Mówiąc krótko - przepadniesz!

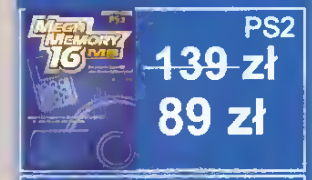




bigmark multimedia

69-100 Słubice ul. Kościuszki 14a
Przyjmujemy zamówienia:
tel. 0 95 758 35 07 sms. 0 60 318 67 12
info@bigmark.pl fax. 0 95 758 63 16

PROMOCJE MIESIĄCA



PS2 ~~139 zł~~ 89 zł


NGC ~~179 zł~~ 89 zł


NGC ~~120 zł~~ 59 zł


~~129 zł~~ 79 zł Xbox

Akcesoria firmy bigmark interactive 100 % gwarancji

XBOX
Gra Enclave 89 zł
Action Reply + MC 8MB Datel 189 zł
Adapter RFUnit 7in1 - PS2,GC 38 zł
Kabel przedluzacz Bigben 26 zł
Kabel RGB/AV Bigben 49 zł
Kabel S-Video Bigben 39 zł
Kabel AV z optic hubem BigBen 99 zł
Kabel RGB z optic hubem 79 zł
Kabel Combat - łączy 2 Xboxy 99 zł
Karta pamięci 18MB 119 zł
Klawiatura QWERTY 139 zł
Pad radiowy BigBen 259 zł
Pad XS - Japan Version BigBen 99 zł
Pad XS - 4 kolory 4Gamers 99 zł
Pad Standard Microsoft 179 zł
Pad Japan Version Microsoft 189 zł
Pilot DVD Microsoft 169 zł
Pistolet Gunstation 2 169 zł
Plecak - licencja Microsoft 259 zł
Pudełka DVD - zielone 5 szt 19 zł
Torba - licencja Microsoft 219 zł

GAME CUBE
Action Replay Datel 185 zł
Deska Virtual Board BigBen 130 zł
Kabel GBA + Game Cube 28 zł
Kabel przedluzacz Bigben 28 zł
Kabel RGB/AV Bigben 29 zł
Karta pamięci 16x ponad 1000 b 86 zł
Karta pamięci 4MB 29 zł
Karta pamięci 64MB 119 zł
Klawiatura Datel 139 zł
Pad BigBen - czarny niebieski 29 zł
Pad radiowy BigBen 189 zł
Pad Soft Touch BigBen 67 zł
Pad 4Gamers czarny niebieski 56 zł
Pad z kolorowymi nakładkami 66 zł
Plecaki - lic Nintendo promocje od 99 zł

PLAYSTATION 2
Gry PS2 promocje - strona www
Action Reply 2 V2 149 zł
Arcade Stick 4Gamers 109 zł
AR2 V2 + karta pamięci 8MB 199 zł
Deska Virtual Board 130 zł
DVD Region X RGB Pack 79 zł
Kabel i Link USB BigBen 58 zł
Kabel Optic Bigben 56 zł
Kabel przedluzacz Bigben 21 zł
Kabel RGB/AV SCART Bigben 26 zł
Kabel S-Video Bigben 41 zł
Karta pamięci 8MB Sony 139 zł
Kierownica Speedster 3 Sony 279 zł
Klawiatura USB Datel 129 zł
Mini pad BigBen - NOWOŚĆ!! 56 zł
Monitor kolor LCD 660 zł
Multiport 4 83 zł
Multitap II BigBen 79 zł
Pad Soft Touch BigBen - r kolory 66 zł
Pad Jaguar - kompatybilny z Sony 59 zł
Pad PS i PS2 BigBen Dual Shock 69 zł
Pad PS i PS2 BigBen Dual Shock 45 zł
Pad radiowy BigBen 229 zł
Pilot BigBen + IR moduł 49 zł
Pilot DVD 4Gamers 34 zł
Pistolet XK21 4Gamers 110 zł
Pistolet z białą plamką BigBen 159 zł
Pistolet BigBen 139 zł
Pistolet Walter P99 BigBen 199 zł
Mata do tanca 4Gamers 116 zł
X-Port Manager Saves Datel 189 zł
V-Stand 4Gamers 15 zł
Zestaw-klawiatura,mysz kontr 299 zł
Zestaw akcesoni 179 zł
Zestaw 3in1 BigBen 139 zł

PLAYSTATION
Equalizer Xtreme Datel 68 zł
Karta pamięci 1MB 22 zł
Karta pamięci 1MBx2 Special 30 zł
Karte pamięci 1MB x 2 36 zł
Karta pamięci 1MB x 3+pudełka 57 zł
Karta pamięci 1MB Special 16 zł
Karta pamięci 4MB 36 zł
Kerta pamięci Jaguar 1MB 26 zł
Pad cyfrowy Bigben 26 zł
Pad + karta pamięci 1MB 40 zł
Pad Jaguar+mc 1MB-79 zł, bez-59 zł

GAME BOY ADVANCE
Advance Pack - rozne kolory 119 zł
Battery Pack - różne kolory 41 zł
Battery Pack Auto v 2 49 zł
Kabel Link- 2 graczy 12 zł
Kabel Link/hub rozwijany -2 gr 39 zł
Lupa i lampka - BigBen 32 zł
Lupka antyrefleksowa - 4 wersje 49 zł
Minilampka - 4 wersje 23 zł
Multitap + 3 kable link 39 zł
Pudełka na gry do GBA - 6 szt 14 zł
Torebke E V A 28 zł
Torebka na GBA i osprzet 19 zł
Torebka GBA100/200 - Nintendo 52 zł
Torebka GBA300 - Nintendo 67 zł
Torebka GBA1500 - Nintendo 99 zł
Walizka - BigBen 41 zł

GBA SP
Gry GBA promocje - strona www
Advance Music Player - GBA 165 zł
Akumulator z przykrywką 47 zł
Ładowarka - bez org. kabla 47 zł
Lupa BigBen 24 zł
Słuchawki z adapterem 33 zł
Torebka GSP 1 - lic. Nintendo 47 zł
Torebka GSP5 - lic. Nintendo 57 zł
Torebka GSP40 - lic. Nintendo 70 zł
Uchwyt w kształcie pada 14 zł
Zasilacz sam BigBen 33 zł
Zestaw - akku,torba lupa i inne 93 zł
Zestaw 2 - słuchawki kabel

KONSOLE - na telefon
PC - Podkładki Everglide od 93 zł

INNE
Ultimate Cheats - kody do gier 49 zł
Gry na wszystkie konsole - telefon
Pilot uniwersalny 49 zł

Jesienna Promocja Detaliczna - nowa strona www.bigmark.pl

Przy zakupie powyżej 175 zł [illegible] y kosztów wysyłk





FLIPNIC

"Było cicho i spokojnie, aż tu nagle - jak p********e!" - te oto słowa najlepiej obrazują to, co się stało przy okazji premiery japońskiego pinballa pt. FLIPNIC. Świat stanął do góry nogami, a wielbiciele tego typu elektronicznej rozrywki mogą już walić barany w ścianę z radości. Oto pinball wielki, zacny dopakowany maksymalnie, przedstawiciel gatunku o jakim zawsze marzyłem.

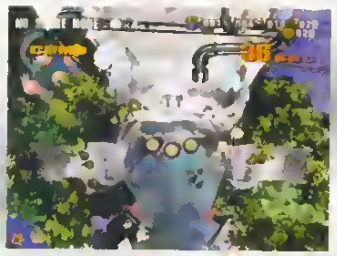
Takie gry już mnie nie bawią



Na początek się przedstawię: jestem Graczem, dla którego cyfrowe flipery umarły wraz z Amigą. A teraz słów kilka na temat FLIPNICa. Ładny, innowacyjny ale... nudny, tak, nie boję się użyć tego słowa - nudny. Może ja nie wiem o co tu chodzi, może pinballe już mnie tak nie rajcują, a może jest to bardzo fajna zabawa, ale tylko w przerwie pomiędzy kolejnym meczem w PRO EVOLUTION SOCCER, I tak naprawdę, pomimo że gra jest dopasiona, nie mogę dać jej więcej niż... [Ścierа]

Ocena: 7

Po pierwsza, podobnie jak w przypadku crapowatago THE PINBALL X3 (PE#71), stoły nie przypominają klasycznych. Zamiast nich, bilę gonisz np. po dzungli. Są łapki, grzybki, szmery-bajery, błyskające elementy, ale ponadto natura! Tunele wydrążone w skale, nesypy, w wodzie zamiast grzybków - hipopotam lub krokodyl. Pamiętasz amigowego "Pinball Quest"? Podobnie jak w rzeczonej pozycji, wa FLIPNIC musisz wykonywać określone zadania. W tym pomagają rynny, którymi bila przemieszcza się pomiędzy kilkoma stołami (!!!). Mało tego, dynamiczna kamera potęguje wrażenie, np. podążając tuż za bilą, ukazując akcję z pewnej wysokości, z boku, ew. płynnie przemieszczając się wokół bili. Efekciarstwo pełną gębą. Gdy dostaniesz się na "kolejny" stół - musisz wykonać sub-questy, ew. wrócic na stół wyjściowy i próbować wstrzelić bilę w tunel prowadzący do innego sub-stołu (w tle tej strony, szare smugi + strzałeczki pokazują jak "wędruja" bila w danej scenani). Wykonasz to i owo, a otworem staja przad Tobą zadania główne. Przykładowo, na stole "ogrodowym" musisz doprowadzić do tego, eby okolicę skuła pokrywa lodowa, co by w końcu rozwalić skalę i wspomnianymi tunelami, pionowo do góry wbić bilę (przypomina to pachinko), a tem rozprawić się z "bossem". Brzmi głupio, ala w praktyce rajcuje jak cholera. Gra jest tym bardziej atrakcyjna, za głównych stołów tamatycznych oferuje 5 plus ich wariacja (łącznia aż 11 - huh!). Jednym z ciakawszych jest Optics - wszalkie tunela i sclanki są przazroczyste, odświetlane od spodu, w dodatku źródło światle stenowi bila (screan ponizaj). Wygląda to rewalacyjnie. .



etrzelanina (bile powoli i majestatycznia toczy się po chromowanej rynnia, strzelając do atakujących pojazdów UFO). Tego nia da się opisać, to trzeba zobaczyć. Tym berdziaj, ze fizyka została odwzorowana bez zarzutów (bila wazy swoje, a uderzenia grzybków sprawiają, za micha sama się cieszy). Oprawa muzyczna równiez została dopakowana - masa efaktów i latwo wpadające w ucho motywy przewodnie. Do pełni szczęścia brakuja tu jeno animowa-



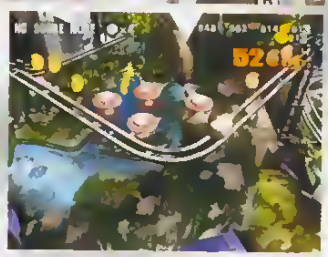


nych wyswietlaczy punktów, ale ta nadrabiają wydarzenia na akranie.

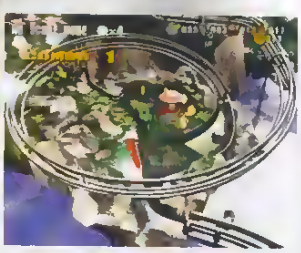
Choć rozgrywka moze się wydawać bez sensu, to jednak owe mylne wrazenie szybko mija. Wkręcając się w questy i walcząc z własnymi słabościami oraz psotliwą opatrznością, przed konsolą spędzilem ok. 15 godzin i za chwilę wrócę do zabawy (jedna partia moza trwać ponad 2 godziny!). Gra jest świetna i wykonana na poziomia "o jaaaa!!!". No i mozna się bawić w parach, a to za sprawą przygotowanych mini-gier. Np. piłkarzyki: wysuwając naprzemiennia określone zestawy rozrzuconych po "boisku" grzybków musisz sprawić, aby bilę wbić do "bramki" przeciwnika (...). Na taki pinball czekałem cale życia. Warto było!

PS. Brak danych na temat wersji PAL.

Zresztą oprawa graficzna tego pinballa początkowo sprawila, iz zemarłem. Środowisko zbudowane w oparciu o polygony (3D), piękne tekstury, masa ruchomych, kolorowo świacących elamentow, nienaganna animacja. Zelmplamentowane stoły tętnią życiam (kipiący wodospad, ptaszki i motylki...), w dodatku kopa daje kamera: podąza za bilą, zoomuje, oddala się od lub zbliza do etołu, nagle się przewraca o 90 stopni - kosmos. Świetnie wypadają mini-gry: multibell (wiale bil naraz na stole), masa popierdółek, które nia sposób opisać, czy choćby takie bajery, jak







Pinballe charakteryzują się odtwórczością i schematycznością, a i z reguły jednym stołem na krzyż. Nowe dzieło SONY ucieka od tego kanonu...

WERDYKT

SONY	INNA
9	8
8	

8+

Pinball ze jaki czakalismo: 3D, zwarlowana kamera, questy, kilka stołów połączonych ze sobą (swapping), kosmos. Brykaa.

PLUSY	MINUSY
▲ "żywe" stoły	▼ wkurzoją powtarzające się wstawki FMV, których nie można przerywać
▲ dynamiczna kamera	
▲ wykonanie	

SCENY: KUJOT 6 | 1-2 GRACZY, MEMORY 28KB | NOSNIK - DVD











LETHAL SKIES II /jap. SideWinder V/

Z tą grą to jest jak z nową, przelotnie poznaną kobietą. Niby kolejna, niby nic nowego i wyjątkowego, ale mimo wszystko zawsze warto poświęcić trochę uwagi i bliżej się zaznajomić.

Saddam, Irak i operacje "Pustynna Burza" oraz "Pustynny Lis" dostarczyły swego czasu developerom tematów na nowe gry, co szczególnie tyczyło się wszelkich symulatorów i strzelanin. Można byłoby więc spodziewać się, że kolejne działania wojenne w kraju ropą płynącym także odbiją się echem na rynku gier. A tutaj cisza - co doskonale widać na przykładzie świeżutkiego LETHAL SKIES II.

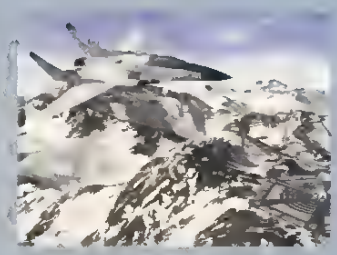
Nia uświadczymy tu kopania lazącego i beztroskiej eliminacji wojsk słynnego wąsacza, gdyż w LETHAL SKIES II postawiono na przyszłościowy, wymagineweny konflikt, w którym bierzesz udział jako pilot spacjalnych sił pilnujących porządku na Ziemi. Będziesz niszczył i mordował w imię pokoju tak na terenach zurbanizowanych, jek i ne totalnych zadupiach, gdzie talafony komórkowe nie mają juz zesłegu - od cichych wod oceanu, poprzez dzungle i pustynie, do ośnieżonych szczytów górskich. W trakcie swej krucjaty przeciw złu dosiądziesz kilkunastu maszyn, wśród których znajdziesz nawet futurystyczne projekty. Gra jest czystą arcade'ówką, samoloty opisana są roznymi parametrami niczym w rasowej strzelaninie i nie sposób wychwycić rawdziwie subtelnych róznic pomiędzy poszczególymi maszynami, jak to miało miejsce np. w AERO ANCING 4. Fizyka lotu jest bardzo uproszczone, ecz mimo wszystko mozna odnaleźć kilka alementów, które powinny ucieszyć osoby ceniące sobie choć amiastki realizmu w tego typu strzelaninach. Weźmy a przykład kwestię wyglądu kokpitu: nie dość, ze utorzy stworzyli odmienny dla kazdej meszyny, to w dodatku odwzorowali go niezwykle sugestywnie, z uzym naciskiem na szczegóły i wyczuwalną miennością, oczywiście piękno wnętrza maszyny ożemy swobodnie podziwiać, obracając głową za omocą prawej gałki. Poza tym w trakcie większych ciążeń występuje black-out, słońca potrafi





należycie oślepić w trakcie zmagan w powietrzu, a walka w chmurach wiąze się z mocno ograniczoną widocznością. Cieszy taz fakt, za w trakcie naszych misji mozemy dobierać skrzydłowych, którzy nie są w ciemię bici i potrafią solidnie zamieszać na polu walki. Neprawdę przyjemnie jest się sprawdzić w trakcie dog fighta "4 na 4" - MIGi 29 VS F-16-ki. Jakby nie dość było nam solowych misji dostępnych w kampanii oraz pojedynczych zadań, do LETHAL SKIES II mozemy zaprosić kumpla, by poszpilać na Split Screenie, czy tez na dwóch telewizorkach i konsolach spiętych I-linkiem.

Grafika moze nie powala, w oczy mocno uderza aliasing, lecz trzeba przyznać, ze tytuł prezentuje się przyzwoicie. Monotonię kolorystyczną i słebej jakości tekstury rekompensują szczegółowe, ładne modele samolotow i obiektów naziemnych (np. stacja otoczona dziasiątkami baterii słonecznych) a także płynniutka, szybka animacje idealnie paaująca do niezwykle dynamicznej akcji. Jako ze zmagania umiajscowione zostały w bliżej nieokreślonej przyszłości, przyjdzie nam stanąć do walki z roznymi, potężnymi maszynemi wojennymi, wśrod których odnaleźć mozna nawet... mechy!



Oglądanie Replayów z naszych misji potrafi dostarczyć nie lada uciechy, co wspomegają liczne dostępne kamery.

LETHAL SKIES II nie jest produktem wybitnym, nia starcza mu mocy, by doścignąć wielką trojcę konsolowych "symulatorów" lotniczych - ACE COMBAT 4, DROPSHIP oraz AERO DANCING 4 (aka AERO ELITE COMBAT ACADEMY). Gra jest dość odtwórcza i nie wnosi niczego szczególnego do gatunku, niemniej jednak jest to szybki i przepełniony dynemiczną akcją tytuł, który z pewnością będzie stenowił smaczny kąsek dla miłośników tego typu zabawy. Między innymi z powodu tego, ze na poziomie HARD stanowi solidne wyzwanie, a Grecz jest odpowiednio premiowany za wybitne osiągnięcia. Warto sprawdzić!□





RETRO



Na dzień dzisiejszy PSX i DC nie oferują żadnych godnych uwagi nowości, nie tylko wśród wyścigów, ale w ogóle... W temacie wyścigów owe konsole nie odbiegają jednak wiele od Next-Genów, wszak wszystko, co można było wymyślić w temacie wirtualnego ścigania, wymyślono już za ich kadencji... Hity pokroju V-RALLY 2 czy MSR "robią" niewiele mniej niż podrasowane niemal wyłącznie pod względem graficznym kontynuacje. Szczególnie dobrze prezentuje się DeCek - spora ilość gier, o wciąż znośnej grafia pozwala liczyć na co najmniej dziesiątki godzin ostrego ścigania, zaś LE MANS i F355 są dziwnymi wyjątkami - na DC wyglądają lepiej niż na PS2, co dowodzi, że warto sięgnąć po "wiekowe" produkcje, tym bardziej, że każdy znajdzie coś dla siebie - panorama produkcji jest ogromna: od arcade'owej rzeźni znanej z SEGA RALLY 2, aż po niesłychanie wymagające symulatory pokroju F355 CHALLENGE. A że ceny większości z prezentowanych gier to kilkanaście, góra kilkadziesiąt złotych, warto abyś poszukał czegoś dla siebie.□ {loser}



WYSCIGI

TOCA

- Producent Codemasters
- Rok 1997
- Liczba Graczy 1

Weterani doczekali się już "czwórki", ale nic nie stoi na przeszkodzie by sięgnąć po tak starą produkcję. Tym bardziej że podstawa w wyścigach - model jazdy - jest wyśmienita. Żadnego arcade. Opony mają ograniczoną przyczepność która dodatkowo maleje podczas opadów atmosferycznych. Jeden błąd i o zwycięstwie można tylko pomarzyć. A inne gry mogą pomarzyć o równie inteligentnych przeciwnikach oraz o dopracowanych i w miarę realistycznie wyglądających, polygonalnych uszkodzeniach. Niestety grafika zdradza wiek TOCA. Wystarczy powiedzieć, że już w dniu premiery trąciła myszką. Braki w grafie rekompensuje dźwięk i muzyka - techniczne beaty - rzadkość w poważnych symulatorach. Całkiem rozbudowany park maszyn "zrobi" każdemu - Laguna, 406. □



WYSCIGI

F1 '97

- Producent Psygnosis
- Rok 1997
- Liczba Graczy 2

Gamera wszystkie gry o F1 porównuje właśnie do tego produktu. Postanowiłem sprawdzić dlaczego - pożyczyłem F1 od kumpla. Podczas loadingu pojawił się napis BIZARRE, co należy kojarzyć z kolesiami od MSR (DC) i GOTHAM R (Xbox). Zaczynam grać, a tu proszę - estetyczne grafa, która zawstydza dzisiejsze "mega-produkcje" firmy MIDAS. Pierwsze kółko mam za sobą. Dostrzegam niezły model jazdy - fura trzyma się nawierzchni przyzwoicie, ale jeśli przedobrzycie z gazem, to będzie krucho. Nieciekawie będzie jeśli zaczniecie się rozbijać, bowiem uszkodzenia dają się we znaki. Mimo że nie jestem maniakiem F1, spędziłem sporo czasu przy grze. Tylko czekać, aż jakiś "Midas" wykupi licencję, odświeży składy i zacznie sprzedawać nową F1. Sukces gwarantowany. □



WYSCIGI

V-Rally

- Producent Infogrames
- Rok 1997
- Liczba Graczy 2

Podczas gry "trójka" wymięka przy Colinie, pierwsza część dogorywa w zapomnieniu. Nieco niesłusznie. Gra jest więcej niż niezła, ale została zlana. Przyczynił się do tego model jazdy. No właśnie, wózki w V-RALLY latają, rolują, dosłownie robią co chcą, nawet po zahaczeniu o mały kamyk czy krzaczek. Jeśli jesteś w stanie to zdzierżyć będziesz zadowolony. Dobrze zaprojektowane trasy, które do dziś imponują różnorodnością i stopniem trudności. Można się po nich ścigać całkiem niaztymi brykami, a co najważniejsze - licencjonowanymi Subaru, Mitsubishi, Peugeot, Skoda OS-y też są zróżnicowane, od V-RALLY nudą nie wieje, bowiem wybierać jest w czym. Graficznie taż jest spoko. Kolorowo a przede wszystkim płynnie. Zobaczyć należy wszek to pierwszy prawdziwy rajd na Pleya. □



WYSCIGI

V-Rally 2

- Producent Infogrames
- Rok 1999
- Liczba Graczy 4

Kontynuacje, która nie powielała schematów, lepsza od pierwowzoru. Dodano masę trybów zabawy, powiększył się park maszyn - sporo historycznych wózków, choćby Renault 5 - oraz ilość tras. Wyjątkowo "robi" możliwość tworzenia własnych tras i późniejszego ich zapisywanie - ok. 100 OS-ów/Memorka. Poza tym dziwny, "lotniczy" model jazdy, nikła przyczepność do nawierzchni - jeżdżenie bez użycia hamulca jest na porządku dziennym, co wbrew pozorom nie psuje odbioru gry. Szybka akcja jest tym, na czym zależało programistom. Razi zatrzymywanie się bryczek pędzących poślizgiem w połowie zakrętu oraz ich podbijanie na byle kamieniach. Wszystko zostało okraszone bardzo dobrą grafą, co czyni grę alternatywą dla osób nie przepadających za symulacjami. □



WYSCIGI

F355 Challenge

- Producent SEGA
- Rok 2000
- Liczba Graczy 2

Najbardziej "magiczne" gra ostatnich lat - niebywale dopracowany model jazdy, fenomenalne grafika i olbrzymi poziom trudności. Przy wyłączonych układach wspomagających kierowcę, jazda staje się prawdziwym WYZWANIEM - na początku nie ma mowy o jakiejkolwiek brawurze, zaś miejsce lepsze od ostatniego jest nie lada sukcesem! Nierzadko do wypadku dochodzi na ostatnim zakręcie, a konkurencja nie słyszała o handicapie. 10 torów, 1 samochod, 1 kamere - niby mało, ale ogarnięcie zajmuje kilka miesięcy. Po co więc w to grać? "Robi" tu sam fakt grania, mierzenia się z własnymi słabościami i nerwami... Cieszą też smaczki - ekipa wymieniająca opony w boksach, tunel aerodynamiczny itd. F355 w pełni docenią osoby kochające 4 kółka. □



WYSCIGI

LeMans 24

- Producent Infogrames
- Rok 2000
- Liczba Graczy 4

Port gry z PSX'a, w którym zmieniono wszystko oprócz założeń, na których bazuje gra. Poprawiono wszystkie niedociągnięcie - za krótkie trasy, uproszczenie w modelu jazdy, dodano sporo pojazdów i tras. Duże poczucie szybkości, bardzo dobra oprawa A/V i model jazdy z górnej półki - jeden z najlepszych racerów nie tylko na DC, ale w ogóle. Delikatne braki dotyczą braku zniszczeń oraz uwlającej się w boksach ekipy - można na to przymknąć oko uwzględniając fakt, że grafa na PS2 jest gorsze, oraz to, że istnieje możliwość rozegrania wyścigu 24h w czasie rzeczywistym (fenomenalnie prezentuje się wschod i zachód słońca). Różne tryby - Mistrzostwa, Arcade - e system odkrywania dodatkowych pojazdów wyciska z Gracza siodme poty... □



WYSCIGI

Metropolis Street Racer

- Producent SEGA
- Rok 2000
- Liczba Graczy 2

Absolutnie kozacka gra - począwszy od intra, poprzez menusy, trasy, samochody, a na samych wyścigach skończywszy. Nawet dzisiaj gra "robi" jak niewiele innych produkcji. Fantastyczne poślizgi na ręcznym, duże poczucie szybkości, a przede wszystkim MIASTA - Tokio, Londyn, San Francisco. Wszystkie odwzorowane na podstawie planów i zdjęć, kasują dokładnością wykonanie niejedną dzisiejszą produkcję. Warte że nie skupiono się tylko na efektowności - powierzchnie do hasania jest duża - 300 tras (!) - co przy wysokim stopniu trudności oraz ciekawych zadaniach do wykonania zapewnia multum zabawy. Grafika co najmniej bardzo dobra. Dlaczego nie "10"? Wolne fury z początku w zbyt małym stopniu zapowiadają to, co nadejdzie wkrótce... □



WYSCIGI

Porsche Challenge

- Producent SCEE
- Rok 1997
- Liczba Graczy 2

Ciekawe gierka. Podobnie jak F355 CHALLENGE, zawiera tylko jeden samochód - Porsche Boxster. Grafioza całkiem znośna, rzekłbym przyzwoita. Dźwięk dorównuje oprawie graficznej. Dobrze wyważony model jazdy - z pogranicza arcade i symulacji, różni się w zależności od wybranego kierowcy. Można uciekać przed policją, co jest całkiem niezłą alternatywą dla zwykłego ścigania. Cóż z tego, skoro grywalność stoi na dosyć niskim poziomie? Prawdą jest, że na początku będziecie cieszyć kopary nad grą buszując po dobrze zaprojektowanych trasach, obfitujących w liczne niespodzianki, również graficzne - wszek otoczenie zawiera całkiem sporo detali. W pewnym momencie rzucicie szpil w kąt i nie pomoże nawet Multiplayer. □

Pila

EXTREME PARTY

Gratulacje. Oczywiście 30% ludzi gdzieś zaginęło o godzinie 15.00 i na zdjęciu się nie pojawiło. [Ś]



PIĄTEK

Ściera od początku postawił na Hardkor, gdyż dotarcie na miejsce dla wielu osób stanowiło życiowe wyzwanie. Szymocice to taka dziura w pupie świata, jednak czekające na miejscu atrakcje częściowo zrekompensowały trudy podróży. Na miejsce można było dotrzeć tylko jednym pociągiem, który zatrzymywał się na każdej stacji nie dłużej niż 15 sekund, a smaczku całej sytuacji dodawało to, że wszystkie "dworce" wyglądały tak samo - zgodnie z ogólnie znanymi śląskimi

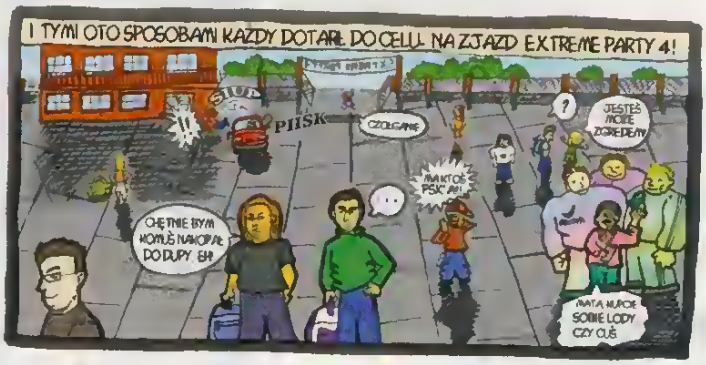








przebraliśmy się w stroje kąpielowe i rozentuzjazmowani poszliśmy zażywać wodnego szaleństwa! Piątek upłynął maksymalnie pozytywnie, głównie dzięki obecnym już na miejscu członkom grupy pl.rec.gry.konsole, którzy umiejętnie nakręcili odpowiedni klimat! Korzystając z przywiezionego przez Ścierę 28" telewizora rozbiliśmy stanowisko do gry w DANCE DANCE REVOLUTION, razem z dwoma matemi do tańczenia. Gdy zaczęło burczeć nam w brzuchach, skorzystaliśmy ze znajdującego się w ośrodku barku, który nieodmiennie serwował dwie kultowe już produkty: tanie piwo i elastyczne gumolity o



niesłychanej rozciągliwości, sprzedawane oficjalnie jako "zepiekanki". Nasze Party nie na darmo ma w nazwie słowo >>EXTREME<<, co potwierdził przykład pana Bogdana, ubranego na zielono jegomościa, który dawał wszystkim spędzającym z nim czas niezłe "popalić"). Z pewnością w pamięci pozostanie mi wyczyn Dzikiego, który przejechał na miejsce rowerem 90 km, z pełnym plecakiem - gratuluję zarówno formy, jak i wewnętrznego samozaparcia! (...) Po towarzyskiej wizycie u pana Bogdena dołączyłem do ekipy grającej w DDR, gdzie zresztą

SOBOTA

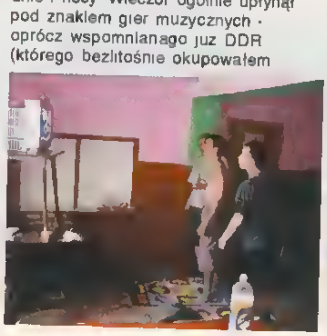
Kiedy się obudziłem, cały ośrodek już w najlepsza tętnił życiem. Zjechała się masa nowych ludzi i okazało się, że 24 szescioosobowe domki to jednak za mało, żeby pomieścić wszystkich chętnych. Dla chcącego jednak nic trudnego, a maksymalna liczba mieszkańców w niektórych przypadkach pomnożyła się przez dwa i wszyscy jakoś dalismy później radę) (rekord - 17 osób w jednym domku). Playman się nie zjawił i do dyspozycji pozostawił swój kultowy domek, ne który jednak nia znalazł się nikt chętny, za to kilke osób rozbiło namioty, a najwięksi desperaci wynajęli szałes bez ubikacji. Dla spóźnialskich znalazło się też miejsce w apertamencie ratownika

Po raz kolejny spotkaliśmy się w Ośrodku Wypoczynku Niedzielnego w Szymocicach. Małe miasteczko w gminie Nędza po raz kolejny nawiedzili żądni wrażeń Gracze z całej Polski. Czwarta edycja EXTREME PARTY pełna była zaskakujących wydarzeń i niezapomnianych akcji, które z pewnością pozostawią w pamięci każdego z uczestników niezatarty ślad!

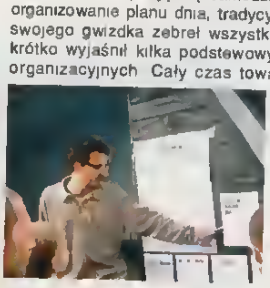
kononami "piękna". Część osób postawiła na dojazd samochodem, odrzucając wszystkie mapy i kierując się zasadą "koniec języka za przewodnika". Na miejscu zjawiłem się dzień przed oficjalną imprezą w towerzystwie Lilit, Hauwy, Conkara, Sojera i Gandzialfa. Po wejściu na teren ośrodka oczom naszym ukazał się upregniony widok, czyli przestrony i nepełniony chłodną wodą basen! Zmęczeni długą podróżą i skwarem nie dalismy się długo prosić, po odebraniu domku szybko



spędziłem później znaczną część dnie i nocy. Wieczor ogólnie upłynął pod znakiem gier muzycznych - oprócz wspomnianago już DDR (którego bezlitośnie okupowałem



Ściera od rena podjął się samodzielnego organizowanie planu dnia, tradycyjnie za pomocą swojego gwizdka zebrał wszystkich przybyłych i krótko wyjaśnił kilka podstewowych kwestii organizacyjnych. Cały czas towarzyszyła mu żone Magda, która pomogła w organizacji i wykonała powleszone przy scenie plakaty informacyjne. W międzyczasie zjawili się Loki, Bufi, Star i Kujot, e niedługo później [Ś bardzo niedługo - o 16 00,] nadjachali Fanix i HIV





Z radością powitałem reprezentującego INTERIĘ MartinaZa, który ponownie znalazł czas, żeby odwiedzić nasz zlot i przyjechał obładowany masą sprzętu, który zainstalował w górnej świetlicy (tone okablowania, dwie 500W kolumny, profesjonalny mikser stojaki, komputer, telewizor itd.). Nasz



czołowy wodzirej nie tracił czasu i szybko rozkręcił na pięterku odpowiednią atmosferę, rozpoczynając mini-turnieje PARSZYWEJ TRZYNASTKI gier (ludzie współzawodniczyli w BURNOUT 2, ISS2, SOUL CALIBUR 2, TIME SPLITTERS 2, TONY HAWK'S PRO SKATER 4 i V-RALLY 3). W turnieju TIME SPLITTERS 2 zmierzyli się Mędrek i KSIM, a ezala zwycięstwa przechyliła się na korzyść pierwszego Rozgrywki w V-RALLY 3 zwyciężył Martinez, a drugie i trzecie miejsce przypadło Starcowi i Majonezowi. Do legendy przeszedł wyczyn Gracza o pseudonimie Starzec, który w ciągu 120 sekund przekroczył ne pierwszym stage'u TONY'ego magiczną banarę 2 milionów punktów! Drugie miejsce przypadło dzielnie stawiającego mu czoła Gonzowi. W turnieju wzięła również udział doskonale radząca sobie z padem przedstawicielka płci pięknej, czyli znana bywalcom pł.rac.gry konsola Skulla, która z wynikiem 691,911 punktów zajęła



trzecie miejsce, kopiąc zadki ponad dwudziestu facetom. Tak trzymaj, mała! Wieczorne rozgrywki w ISS2 wygrał MANIAK, który w ostatecznym pojedynku pokonał MACa. Turniej SOUL CALIBUR 2 wygrał Ścięju, który pokonał walczącego jak lew Kriseha(...) W dolnej świetlicy przez cały dzień wystawiona była PS2 z odpalonym DDR, do którego przyłączone były dwie maty. Z czasem miejsce to zgromadziło tylko osoby o nadludzkiej wytrzymałości, gdyż skumulowany smród przepoconych skarpetek potrafił zniszczyć największych twardzieli:). Około godziny 15.00 zebraliśmy się wszyscy do pamiątkowego zdjęcie, po czym ludzie rozeszli się w swoją stronę. Razem z KiLem i Ścierą



wzięliśmy udział w organizowanym przez Tap-chane turnieju DDR, w którym uczestniczyły osoby zarówno doświadczone, jak i początkujące. Ostatecznie rozgrywka zakończyła się druzgoczącym zwycięstwem Tepe, który zaprezentował wysoki poziom techniczny i energiczną grą zdystansował konkurentów [Ś. za co został przeze mnie wyznaczony do przeglądu gier muzycznych w przyszłym miesiącu] (...) Kolejną atrakcją tego popołudnia było "przeciąganie liny", które zrzeszyło największych mocarzy (sam znalazłem się tam przez błąd w Matrixie). Ostatecznie w finale stanęły druzyny PSX EXTREME oraz FME, która w rezultacie rozłożyła nas na łopatki. Cieszcie się, ze nie było komisji antydopingowej! [Ś. sorry za kilka niezłych 'ftop' przy sędziowaniu, szczególnie za niekontrolowane zakończenie finału - gwizdnąłem z podniety, co zostało źle odczytane,] (...) Niestety w tym roku zabrakło Szopana, ale ku radości uczestników ubiegłorocznej imprezy wrócił Zanek "pokaz pupcię" vel Heihachi! Starszy pan ostatnio przyjechał na Party ze swoim synem i najwyraźniej tek mu się spodobało, ze w tym roku postanowił wybrać się sam. Jak się okazało, starszy pan bardzo lubi Stara, którego wyzywał od chudzielcow pie***ch (...) Trudno również nie wspomnieć o jednym z Czytelników - Nickerze, który wyglądał jak mniej mobilna wersja pana Krzysia z Tik-Taka! To niezwykłe podobieństwo wywołało małą sensację, a przy okazji bohater zajście zaskarbił sobie masę nowych przyjeźni (...) Na terenie ośrodka było do wykonenia 5 ukrytych questów. Znalazca instrukcji miał wykonać pewne zadanie np. najtrudniejszy quest polegał ne wymienieniu ocen pięciu starych gier, które były swego czasu recenzowane w piśmie. Znalazce odpowiedział prawidłowo (gratulacje!) i wygrał grę na PS2! Questy były ukryte w różnych miejscach, głównie w lesie, ale tez w ubikacji, czy nawet na dworcu kolejowym (Ścierę powiesił rano, jak przejeżdżał obok). Kolejną ciekawostką przyrodniczą tegorocznego zlotu był niespodziewany atak Ninja











Pacjent Squadu, czyli grupy oszołomów "czczących Szatyna i gnębiących chomiki", wyznawców czystego absurdu, poubieranych w części elektroniczne, płyty główne, antenki od radia, maski, uzbrojonych w śmiertelnie groźne bronie bojową płytę gramofonową "Akadamia Pana Kleksa", czy morderczy odkurzacz samochodowy. Sam zostałem sterroryzowany przez typa dzierżącego zębójczą parówkę i potężną maczetę! Trudno opisać związane z tą "artystyczną" grupą zamieszanie, jednak zapoznanie się ze stroną http://www.ninjapecjent.republika.pl/ może Wam wiele wyjaśnić. (...) W trakcie imprezki odbył się real-time'owy mecz piłki nożnej między liczącą siedem osób ekipą reprezentującą Redakcję (m.in. Loki, Biegan, Domel, Kujot) a grupką poruszających się w groteskowy sposób, świecących oczami Czytelników. Drużyna zg(Red.)ów po pierwszej bramce straciła jednego zawodnika, który wyszedł za bramkę na



papieroska i już nie wrócił. Ostatecznie silna determinacja, upór i bardzo chaotyczny styl gry doprowadził Czytelników do zwycięstwa 4:1. Zagubionego zawodnika do tej pory nie odnaleziono.



(...) EYE TOY ostro namieszał. W górnej świetlicy stał przygotowany przez grono redakcyjne stand, gdzie każdy mógł podejść i spróbować swoich sił. W normalnych ludziach przed telewizorem wyzwalały się pierwotne instynkty: napaleńcy

uderzali z pięści, kopali, skakali, a jeden tak się wczuł, ze silnym ciosem skasował żyrandol [Ś coś pomieszałeś - skasował, ale grając w domku, mało tego, skasowano 2 żyrandole, oba podczas gry w EYETOY. Jednej ekipie zleciała newat konsola uszkadzając w środku płytę z grą] (...) Miłośnicy Pokemonów mieli nie lada gratkę! Po całym terenie ośrodka porozrzucane było 200 karteczek z uciesznymi potworkami i przez cały czas trwał konkurs z nagrodami. Ze pięć karteczek (numerów) z rzędu czekała nagroda - piwo, a odnalezienie bonusowego Pokemona nr 113 honorowane było grą na PS2! Kiedy Loser dowiedział się o pomyśle Ściery na quest związany z jego ksywą [Ś sorry Loser, ale to było śmieszne,], jako główny rozrzucecz Pokemonów, przykleił ukradkiem bonusową karteczkę do placów aliene, który później chodził z tym na plecach, dopóki jeden gostek jej nie zauważył (...) Po zmroku rozpaliliśmy ognisko, gdzie można było w miłej atmosferze upiec kiełbaskę i obserwując trawiące drewno płomienie podzielić wrażeniami z





minionego dnia. Kiedy ucichł turniejowy gwar, niezniszczalny MartineZ rozpoczął kulminacyjny punkt wieczoru, czyli karaoke! W tajemniczych okolicznościach zeginął jednak Ściera, który pierwotnie miał rozpocząć tegoroczną edycję naszej zabawy dla "młodych talentów", ale przepadł on jak kamień w wodę [Ś ktoś mnie nawet wołał, ale ja myślałem ze to żart]. Kilku łebskich Czytelników rzuciło pomysłem, żeby rozkołysać ellenową Hondę i włączyć alarm, ale pełnosprytny samochód oparł się wszelkim formom użytej wobec niego przemocy fizycznej [Ś wyłączyłem alarm.]. W rezultacie rozpoczęliśmy zabawę bez kultowego "Crime Story", która w interpretacji Ścierki zdobyło ogromny poklask wśród Czytelników (mp3 jest do ściągnięcia na naszej stronie WWW). W tym roku MartineZ znacznie poszerzył repertuar i mieliśmy do wyboru kilkaset utworów polskich i zagranicznych, więc każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Panowała jednak duża swoboda interpretacji, czego przykładem była metalowa wersja utworu "Oops! I Did It Again" (>>I'm not that innocant... GRO-OOOOWL!!<<). W tym roku do zabawy aktywnie włączyli się redaktorzy Bufi wzruszająco wykonał "Marchewkowe Pole" Lady Pank, Kujot pokazał klasę śpiewając "Cagłę" Dzemu, a Ster wykonał mrożącą krew w żyłach interpretację piosenki Golców. W dalszej części wieczoru ekipa PE (Loki, Bufi, Star, Kujot) razem z przyjaciółmi wykonała chórkiem piosenkę Czesława Niemena "Dziwny jest ten świat", by po chwili ponownie zaprezentować wspomniany już szlagier Britney! Występy wokalne trwały przez większą część nocy i gdyby nie interwencja pani kierowniczki, zapewne śpiewająco przywitalibyśmy blady świt. (...) Sobotnia noc zniszczyła największych mocarzy, obfitując w masę niezapomnianych wydarzeń. Jak wspomina Shinji: "Ostatnia noc to był full HC, tylu awarii w ludziach nie widziałem od dawna". Trzeźwych było jakieś 0,5% osób na zlocie.) Z LilSem byliśmy świadkami niesamowitej awerii, gość się tak zabogdanił, ze zemdlał. LilS polał go wodą, nagle gość się





obudził i w jedną tysięczną sekundy miał wszystkie systamy operative;). Z paniką ne twarzy zeczął krzyczeć 'mama, mama, mama!' i wbiegł do WC, gdzie się przewrócił. Kiedy ludzie próbowali go podnieść, nie zauważyli ze typ miął wolną rękę... złapał ze klamkę i <trzask>, drzwi od WC wyleciały z zawiasów!" (...) Kierownik ośrodka chyba za berdzo wczuł się w klimat, bo nie dość, ze podrywał zonę Ściary, to po wsiąknięciu odpowiedniej ilości procentów postanowił siłować się na rękę z naszym Gamerą. W ciągu sekundy nasz osiłek przeważył szalę zwycięstwa na swoją stronę, a kierownik (bardzo spoko gość!) z wielkim hukiem poleciał razem z krzesłem pod stół. (...) Tradycyjnie już ktoś się bawił w nocy gaśnicą, którą rano odnaleziono na środku boiska w pobliżu białej plamy. To jednak pryszcz, gdyż kilku domorosłych piromanów postenowiło wypróbować działanie swoich "bomb", co usłyszeli na pewno wszyscy mieszkańcy Nędzy. Dwie głośne eksplozje szczególnie zaniepokoiły Ścierę, który był przaz chwilę przekonany, ze ktoś mu wysadził w powietrze samochód!

NIEDZIELA

Kiedy odzyskałem przytomność, okazało się ze część osób już opuściła ośrodek, a kolejne były w trakcie żmudnego procesu zdawania domków i odbierania dokumentów. Wszyscy byli strasznie zmięci i doświadczeni przez wydarzenia ostatniego dnia, a kiepskie połączenia pociągowa wymagały stawiania się ne stacji o określonej porze. W domku nr 24 w przerwach między pakowaniem e trzeźwieniem odbył się jeszcze turniej SOUL CALIBUR 2 i rozgrywki w HALO (był HUB do którego podłączono pięć konsoli). Dobre humory zepsuł nam niestety fakt kradzieży naszej redakcyjnej konsoli, pilota od należącego do Ściery talewizore Senyo i ćwikusowego pada (znek



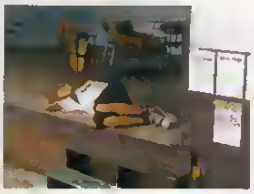
szczególny podpis właściciela na kablu). Jeśli czyta to teraz winny uprowadzenia ukochanej Czarnulki wiedz stary, ze nic w przyrodzie nie ginie, istnieje sprawiedliwość i TWÓJ postępek kiedyś się ne tOBIE zemści. Zachowałeś się jak ostatnia szumowina i nie jesteś godny nazywania siebie Greczem, a tym bardziej Czytelnikiem naszego pisma. Jeśli masz za grosz sumienie, to mam nadzieję, ze zrozumiesz swój błąd. Nowy sprzęt mozne kupić, ale odzyskać nadszerpnięte zaufanie bardzo trudno...

Tegoroczna edycja EXTREME PARTY udała się znakomicie, wróciłem do domu zmęczony, ale i bardzo szczęśliwy. Na imprezie zjawiło się mniej więcej 350 osób. Rozmowy z innymi uczestnikami, relacje z imprezy i posty na forum wyraźnie wskazują, ze ludzie doskonale się bawili i pragną kolejnej biby za rok. Ściera, mimo ze bardzo lubił do tej pory coroczne spotkania z Czytelnikami, póki co stracił ochotę, gdyż nie ma ochoty dokładać do interesu, ani latać i samodzielnie wszystko organizować. Liczymy na



inicjatywę z drugiej strony - jeśli znajdzie się potrzebne wspercie, sprzęt, ludzie chętni poprowadzić z nami imprezę, z pewnością tamat pozostanie otwarty. Wszystko zależy od Was, e nasz Naczelny nie ma serca z kamienia. Udowodnicie mu, ze kolejna edycja powinna się odbyć, a facet na pewno zmięknie...). Kiedy każdy coś zaproponuje, sypnie z rękawa ciekawym rozwiązaniem do wdrozenia, pojawi się inicjatywa przygotowania jakichś towarzyszących imprezie zejawek, to nie tylko przełamiemy opory Ściery, a stworzymy najlepsze ze wszystkich, jubileuszowe EXTREME PARTY 5, o którym usłyszy cała pacetowa Polska! Jak mawiają kwiaciarki w Ustrzykach Dolnych "chcieć to móc!" □ [mezzi]





Ściera: podziękowania dla Losera i mojej żonki za pomoc w organizacji, dla MartineZ'a za wspaniały (nie miałem okazji uczestniczyć.) karaoke show

Wielkę galerię zdjęć (i nie tylko) z imprezy zamieścimy w nadchodzącym PORADNIKU EXTREME 4. Nadsyłajcie swoja opinia i zdjęcia!

W relacji użyto kadry z komiksu M Sikory (Tori_Jr) & B4rba









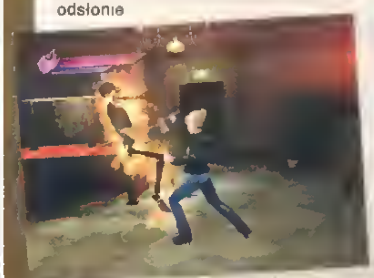
Buffy the Vampire Slayer

CHAOS BLEEDS

Osinowe kołki w dłoń! Buffy powraca, by dać łupnia w starym, dobrym stylu!

Normalność jest pojęciem względnym - wysterczy wyobrazić sobie typową amerykeńską nastolatkę. Mózg rozrzedzony przez kulturę masową, zdewastowany przez nadmierne obcowanie z "letynoskim mydłem", a do tego wygląd woskowenej laleczki wskutek naduzywania calych lon kremów, maści i czort wie jakich jeszcze mazideł! Buffy zamiast chodzić na imprezy patroluje cmentarze, pod poduszką trzyme osinowy kołek, a w wolnych chwilach spotyka się za swoim chłopakiem - wampirem z ludzką duszą. Sztampa, no nie?

Buffy powraca na konsole za sprawą EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE - firmy, która tym razem wciska osinowy kołek takze w ręce posiadaczy PS2 i GC. W nowej odsłonie



przygód dzielnej pogromczyni przyjdzie się zmierzyć z pradawnym złem, znanym jako "pierwszy", jednak nie jest one w swojej misji osamotnione. Obok niej murem stają jej dobrzy znajomi: wiedźma Willow, Xander, Spike, Faith (pogromczyni, która wybrała "ciemną stronę mocy") i krewny Pinokia, kukiełka o imieniu Sid. Wszyscy oni są grywalnymi postaciami, jednak niestety nie mamy wpływu na ich wybór, a stają się dostępne tylko w określonych momentach (gdy tego wymaga fabuła). Oczywiście różnią się one od siebie umiejętnościami, np. Buffy "zamiata" przeciwników mieszanką taekwondo i kickboxingu, Willow posługuje się zaklęciami, a Sid porusza się ze znacznie większą prędkością i wciśnie się do każdego zakamarka.

CHAOS BLEEDS spokojnie wystarczy na ponad 10 godzin rozgrywki, podczas których przyjdzie Wam głosić dobrą nowinę m.in. w lokalnym zoo, pogrążonym we mgle cmentarzu, opanowanej przez wampiry fabryce, czy zdemolowanym po raz kolejny liceum. Autorzy najwyraźniej mieli styczność z SILENT HILL, bowiem zręcznie przemycili motyw "równoległego miasta" do swojej produkcji, przy okazji serwując Graczowi spacerek po lokalnym szpitalu, gdzie czekają gościnni i nieludzko głodni pansjonariusze "drugiej świeżości"). Gulp! Ciekawą nowinką jest składający się z czterech opcji tryb Multiplayer: czysta nawalanka, pogoń za kolorowymi króliczkami, wcielenie się w grupę osaczających Gracza zombiaków, czy zabawa w zajmowanie pentagramów. Ten miły dodatek troszkę przedłuża żywotność gierki, jednak prostota wyzwania i łatwe do opanowania lokacje szybko nudzą, czego nie zmieni support dla 4 Graczy, czy podtrzymujące opadające powieki zepalki.

Gra prezentuje się zacnie, choć w żadnym razie nie powala na łopatki. Widać wyraźnie pośpiech developerów, którzy chcieli za wszelką cenę utrzymać ustaloną datę premiery. Z jednej strony można spojkać się z drobiazgowymi detalami (Windows na ekranie monitorów, czy wiszące w kinie plakaty reklamujące "Obcego" i "Planetę Małp"), lecz operowanie tym samym bagazem lokacji i powtarzające się modele przeciwników po pewnym czasie zaczynają nużyć. Na plus zaliczyłbym ustabilizowany framerate i poprawioną fizykę gry, natomiast osobę odpowiedzialną za wkurzającą kamerę oddałbym w ręce Kazia z Ustrzyk Dolnych: specjalisty od borowania zębów za pomocą bejsbola. Tradycyjnie najładniej gra śmiga na pudelku. Bille, choć wersje na GC i PS2 różnią się tylko kosmetycznymi detalami.

Największym plusem BUFFY pozostaje sugestywny, filmowy klimat podkreślony przez trzymającą poziom muzykę. Nie ma to jak rzucić się na grupę wampirów i zrobić krwiopijcom małe ku-ku za pomocą grabi ogrodniczych, szpadla, kija do bilardu, czy wypełnionego wodą święconą plastikowego pistoletu. Kiedy nie ma klucza, czasem pomocne może okazać się ucięta ręka, a spora ilość zagadek zmusza Gracza do olarcia kolka z zakrzepłej krwi i uruchomienia szarych komórek (...). Mimo wszystkich dodatków, CHAOS BLEEDS nie jest przełomowy. Stanowi udaną i grywalną kontynuację, jednak po świetnej pierwszej części spodziewałem się od jej gry znacznie więcej!□



Łopatą przez łeb!



Do seriolu nigdy nie pałałem specjalną sympatią, a tytułowa laseczka to irytująco, przemądrzało istotka z gatunku "zostanę starą panną". CHAOS BLEEDS wypada na szczęście bardzo przyzwoicie (dobrze, że wrzucono różne epizody i nie sterujesz tylko Buffy), ma fajnie pomyślone bronie/elementy otoczenia (możesz ciskać krzesłami, nawalać łopatą, po złamaniu której wykorzystujesz trzymany drzewiec). Lokacje zaprojektowano zawodowo, szkoda tylko, że efekt psują trochę tendetni wrogowie oraz zła opisana komera. Pierwsze przygody Buffy (ekskluzywne dla Xboxa) prezentują się oczywiście lepiej, ale i teraz otrzymaliśmy (także PS2 i GC) solidną jatkę z moszkorami. [myq]

Ocena: 7





WERDYKT Mazziego

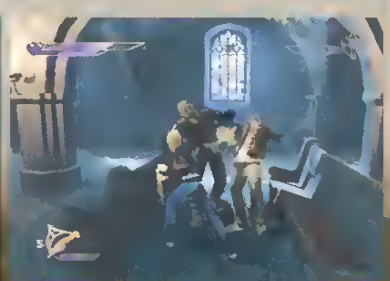
EUROCOM	GRAFIKA	DŹWIĘK
7	8	7

7+

Dla fanów Buffy! Fajne, ale bez większej rewelacji.

PLUSY	MINUSY
▲ serialowy klimat	▼ wtórność
▲ Multiplayer	▼ mimika postaci
	▼ kamera

OCENY: KUJOT 6+ | 1-4 GRACZY, MEMORY 70KB | BOŚNIK - DVD



NINTENDO desperacko wrzuca swoje flagowe postaci gdzie tylko się da. MARIO PARTY, MARIO KART, MARIO GOLF... Czekamy na "Peach Strip Poker"!

MARIO GOLF
Toadstool Tour

Konsolowe golfy są jednym z niewielu gatunków gier, w których nie da się wymyślić nic więcej - ot pewien kułap został już osiągnięty i nijek nie można go przeskoczyć Realistyczne symulatory nie mają racji bytu a wieczne odtwarzanie schematu nastawionych na zabawę kozycji typu HOT SHOTS GOLF już dawno stało się nudne Oto więc NINTENDO podejmuje się niemożliwego - uciągnięcia sławy MARIO GOLF z N64 (początek serii to zamierzchłe czasy NES-a) i próby błysnięcia choć w kilku miejscach oryginalnymi rozwiązaniami. I o ile pierwszy "obdzektif" przynajmniej w części wydaje się być spełniony, tak drugiego zwyczajnie spełnić się nie dało choćby z tego powodu, iż zarówno HOT SHOTS GOLFy, jak i MARIO GOLFy klamrą epine jeden developer - CAMELOT CORP.

Co się rzuca w oczy od razu, to mnogość trybów rozgrywki Tournament - zdobywanie pucherów na kolejnych polach, Training (wiadomo), Side-Games - mini-gierki polegające np na zaliczeniu jak największej ilości tzw birdies (czyli jedno uderzenie poniżej przypadającego na dany dołek limitu) czy trenowanie celności uderzeń (trzeba trafić określoną liczbę razy w obręb namalowanego na trawie kółka), Near Pin - polega na umieszczeniu piłki jak najbliżej dołka, Speed Golf - zmaganie z czasem, czy Club Slots - do gry muszą wystarczyć tylko trzy lub cztery kije wybrane losowo Wymieniłem tylko najciekawsze, a ilość i tak budzi respekt I choć większość część z nich to zwykła ciekawostka, zabawa na kilka minut, to i tak miło wiedzieć, za twórcy wysilili się choć trochę

Technika gry nie uległa zmianie od zarania gatunku Powiem tylko, za grając pierwszy raz, na polu z Par-4 udało mi się wbić piłkę do dołka z ponad stu pięćdziesięciu jardów (co nie zdarzyło mi się od czasów pierwszego ACTUA GOLF na PSX'a, a to dość zamierzchłe czasy) W tym momencie byłem pewien, że ponadprzeciętnego poziomu trudności nie można po MARIO GOLF oczekiwać. . Uderzać można na dwe sposoby - dziecinnie prosty (wystarczy zatrzymać "języczek" na pasku pokazującym siłę uderzenia) i nieco trudniejszy (trzeba zatrzymać "języczek" w jeszcze jednym miejscu, stanowiącym o celności uderzenia w piłkę). Programiści może i mieli dobre chęci, ale rozwiązanie jest trochę niewygodne - oba rodzaje sterowania funkcjonują równolegle, wskutek czego bardziej ambitni Grecze, zamiast nadusić po prostu dwa rezy ten sam przycisk, muszą nadusić A, następnie B, a na samym końcu - A lub B Można to było uprościć jedną dodatkową opcją w menu Jeśli już jesteśmy przy zgrzytach, to zupełnie niewygodna jest kamera - nie można dowolnie oglądać placu gry, jesteśmy skazani na poruszanie się po "szynach" wyznaczonych przez potencjalny tor lotu piłki Rozwiązanie nie tylko utrudniające przygotowanie się do oddania strzału, ale i mocno archaiczne.

Mario, Luigi i reszte ekipy (łącznie 12 postaci) prezentują się na ekranie berdzo ładnie Doskonale oteksturowane postacie, nasycone kolorami otoczenie, płynna animacja - choć tego w zasadzie należało się spodziewać Programiści poszaleli z designem pól golfowych - jedno z nich jest wkomponowane w korony drzew, zmuszając Grecze do maksymalnego skupienia przy przerzucaniu piłki z jednej gałęzi na drugą W tle pobrzękują znane motywy muzyczne, tyle że w nowej aranzacji Nie ukrywam, że po kilku minutach wyłączyłem fonię w telewizorze

Jakoś nie widzę grupy docelowej dla tego tytułu - dla starych wyjadaczy gra jest zwyczajnie zbyt infantylna, młodzi zaś wolą szarpać w coś innego niżli golf Ech Mario z tym swoim pedalskim głosikiem zwyczajnie nie jest postacią, którą chce się kierować Z innymi jeszcze nie jest tak źle - zdecydowanie rządzi Bowser, trzymający kij w jednej ręce O ile DISNEY'S GOLF zarzuciłem cukierkowatość, tak MARIO GOLF stanowi kulminację tego określenie Jasne, można spędzić z tą pozycją kilka godzin, ale nic więcej Dziękuję, postoję □

WERDYKT Kosa

NINTENDO	SPORTOWA
7	7

7

To już nie to, co Mario Golf na N64. Ileż można wałkować ten schemat?

PLUSY	MINUSY
▲ dużo liczba trybów zabawy	▼ odtwórczość ▼ infantylność ▼ brak swobody przy najazdach kamery

MULTI: 1-4 CRAZY

Termin wydania wersji PAL 31 października 2003

Welcome to Animal Crossing

Population: Growing!

Od jakiegoś czasu prowadzę podwójne życie. Tak wyszło. Pozornie wszystko jest w porządku, ale nie do końca, bo egzystencja na dwa fronty, bez straty dla żadnego z nich wyczerpuje bardziej, niż mógłbym przypuszczać. Praca, dom, życie towarzyskie, a następnie: praca, dom, życie towarzyskie, i tak w kółko. I niech no tylko któremuś z moich ekosystemów poświęcę mniej czasu - natychmiast zaczynają się kłopoty. A to sąsiedzi marudzą, rachunki zalegają, w domu robactwo, konsola zakurzona...

ANIMAL CROSSING oficjalnie określono grą "komunikacyjną", co jednak niewiele pomaga w zrozumieniu czym też ona jest. Zdecydowanie jest "inna", najbardziej zbliżona w założeniach do HARVEST MOON, lecz w odróżnieniu od niego nie stawia przed Graczem ściśle określonego celu. Co ja piszę - po krótkim obcowaniu okazuje się, że ona ledwo ta cele zarysowuje dając swobodę w podejmowaniu decyzji, jak będziesz prowadzić swoje nowe życie. Bo to właśnie w AC robisz - żyjesz w małej stworzonej na potrzeby gry społeczności.

Rozpoczynając grę trafiasz do małego miasteczka w którym bierzesz na kredyt od właściciela sklepu jeszcze mniejszy, prawdziwie poniedziałkowaty domek. Z kasą, jak słusznie przypuszczasz jest marnie, w związku z czym zaczynasz grę z perspektywą wcielania się w woła roboczego. Na szczęście, po wykonaniu kilku pomniejszych prac nasz dobroczyńca daje Ci nieokreślony termin na zapłatę reszty zaległości. W tym momencie zaczyna się gra właściwa, która będzie trwać bez przerwy niezależnie od tego czy właśnie trzymasz pada, śpisz, jesz czy jesteś na wakacjach, również bez względu na to czy konsola jest włączona. Musisz bowiem zrozumieć, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym zgodnie z wewnętrznym zegarem GaCka (teoretycznie można grać do "końca zegara" GC, czyli 2099 roku - chyba wystarczy;) Jeśli w domu bywasz wieczorami, a nie masz w zwyczaju wstawać rano za dwadzieścia piąta tylko po to aby odpalić na pięć minut grę, to tak samo będziesz bywał w swoim konsolowym miasteczku jedynie wieczorami. Zgodnie z zegarem zmienia się pora dnia, zmieniają dni tygodnia, a wreszcie - życie regulowane jest cyklem pór roku. Należy nawet uwzględniać sezonowe zmiany czasu, no i pamiętać o świętach, wakacjach i wielu innych wydarzeniach mających miejsce o określonej porze. I zapomnij że pójdziesz w grze spać, aby przyspieszyć upływ czasu. Można robić przekręty w stylu przestawiania zegara konsoli, ale gra nie jest warta świeczki, bo zaczynają się dziać przeróżne dziwy w stylu znikania przedmiotów czy korespondencji.

Sąsiadami w nowym miejscu zamieszkania są różne zwierzaki i to z nimi w pierwszej kolejności będziesz się "komunikował". Ten aspekt to jedna wielka ściema, aczkolwiek całkiem sympatycznie przygotowana. Mianowicie zwierzęcym członkom miejskiej społeczności możesz wysyłać poprzez pocztę dowolnej treści listy, na które zwykle otrzymasz również listowną odpowiedź. Oczywiście zwierzaki ni w ząb nie są w stanie zrozumieć, czego



▲ - Stary, co ty nie powiesz?
- Stary, ty to mało przystojny jesteś
Pogaduszki z mieszkańcami

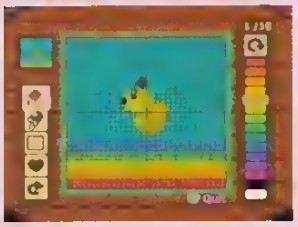
w swoich listach sobie życzysz. Jednak ze względu na sporą ilość wrzuconych do gry gotowych kwestii czasami zdarzy się, że przypadkowo otrzymasz list do złudzenia przypominający odpowiedź w miarę rozumnego stworzenia. Pisemne informacje możesz zostawiać również na miejskiej tablicy ogłoszeń. Oprócz listów, nadal wielką popularnością cieszą się tradycyjne konwersacje. Tutaj duży plus należy się autorom za przygotowanie naprawdę zabawnych tekstów włożonych w pyszne zwierzaków. Rzadko się powtarzają, a często wywołują uśmiech na ustach nawet doświadczonego Gracza mającego po dziurki w nosie naiwnych do bólu tekstów rodem ze "skośnookich" erpegów (można je strawić).

Pogaduszek, jakkolwiek by się one dziwaczne nie wydawały, pominąć nie można, gdyż stanowią źródło informacji na temat potencjalnych możliwości zarobku. Bo przecież dom spłacać trzeba. Mieszkańcy często proszą o dostarczenie przesyłki lub odebranie od kogoś swojej własności. Za przysługę otrzymasz odrobinę lokalnej waluty lub ciekawy przedmiot, który możesz spieniężyć, względnie, jeśli przedmiot należy do kategorii "wyposażenia wnętrza" - uatrakcyjnić nim wnętrza domku. Jest to kolejny rodzaj działalności jakiej możesz oddać się dla zabicia czasu i osłodzeniu egzystencji. Wstępnie mieszkanko jest wątpliwych gabarytów i nędznego wyposażenia (szafka, kalendarz i kiepskie radio) ale z czasem, gdy regulujesz swój dług na poczcie, dochodzi możliwość polepszania warunków mieszkaniowych i rozbudowania chatki.





▲ Zakład w którym siostrzyczki tworzą nowe, ciekawe wzory na których widok czasem aż ślinka cieknie. Ale można se takie zrobić samemu.) Każdym z widocznych wzorów można ozdobić ściany, podłogę, ciuchy, parasol lub flagę na wyspie.



▲ Edytor wzorów: być może uproszczony, ale pozwalający się twórczo spełnić.



▲ Mapa miasta. Układ każdego miasteczka jest inny, są jednak dwa niezmiennie położone obiekty - stacja kolejowa oraz osiedle ludzi (cztery domki).

Doskonałym patentem jest edytor tekstur - wzorów którymi można pokryć ściany lub podłogę mieszkania, co przy odrobinie zaangażowania i inwencji owocuje absolutnie niepowtarzalnymi matanałami. Niektóre typy wnętrza wraz z meblami i wzorami składają się na tematyczne układy, które są nagradzane rzadkimi przedmiotami. Przygotowane własnoręcznie wzory zaszczycić mogą również stroje, których w grze znajdziesz bez liku. Jeśli mowa o własnej twórczej inwencji nie sposób pominąć kompozytora melodii, która odgrywa się podczas rozmów z mieszkańcami. Gra oferuje jednak o wiele więcej, jak choćby możliwość łowienia ryb, chwytania owadów, rozkopywania okolicy w poszukiwaniu ciekawych okazów kamieni i szkieletów. Po co to wszystko? Jedynie po to, aby uświetnić wnętrza okazałego muzeum, które również znajduje się w miasteczku. Oprócz tego można zajmować się tak pospolitą działalnością jak zbieranie i sprzedaż owoców, oraz mnóstwem innych rzeczy, które zebrane do kupy składają się na obraz tej przesympatycznej gry.

Gdy już łapniesz bakcyla AC warto zaopatrzyć się w GBA, gdyż wykorzystanie tejże maszynki ponad miarę zwiększa i tak już znaczną ilość miodku aplikowanego przez grę. Po pierwsze można



▲ Tak... w takiej klitce przyjdzie nam na początku zamieszkać. Szafka z kalendarzem i - pozal się Boże - radio.



▲ Ale wystarczą chęci i nasze mieszkanko może zmienić się nie do poznania. Zwróćcie uwagę na gustowny dywan w gwiazdy.



▲ Wszystko zależy od naszego poczucia estetyki.



▲ ...lub zasobności portfela. Jorteplan i meble napewno słono kosztowały.



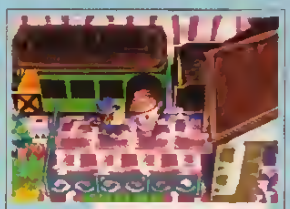
▲ Komisariat policji (ciekawe, za funkcjonariusz to pies) w środku biuro rzeczy znalezionych. Można cyklicznie odwiedzać komisariat i sprawdzać stan biura odzy... trafia się jakiś rzad...





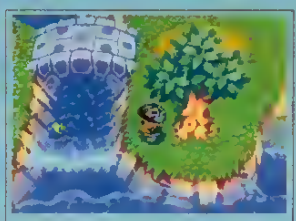
▲ Prosze Panstwa oto sad, sad jest dzisiaj aee sad oferuje dzisiaj następujące owoce Zbiór owoców to dobry sposob na podreperowanie budzetu (oto odrobina Harvest Moona w najczystszej postaci)

na GBA zeledować przenosny edytor wzorów Po drugie na GC zostaje udostępniona tropikalne wyspa z unikalnym tubylcem, prywatnym bungalowem, rosnącymi przez cały rok kokosami rzadkimi okazami i przedmiotami oraz wspaniałą pogodą Amatorzy spacerow bez ochronnych parasolek nabawią się bardzo szybko gustownej opalenizny Rzeczoną wysepkę mozna rowniez wladować na GBA i dajmy na to - w szkole, napastować naszego biednego tubylca Po trzecie i chyba najbardziej rajcowne - otwiera się przed nami możliwosc poszpilanie w stare gierki znane z NES zdobywane normalnie jak inne przedmioty tudzież z wykorzystaniem rozmaitych ćwierć-tajnych metod Dostępnych jest w granicach 20 gier o różnej dostępności, w większość z nich mozna zagrać korzystając ze zdobytej wcześniej domowej konsoli (oczywiscie w grze,)



▲ Kolej umozliwia podroz do "sąsiedniego" miasta Potrzebny znajomy i jego memorka

Gra, której prequel pojawił się na N64 ("Animal Forest"), stworzona została w sposób umozliwiający (i stymulujący) zaistnienie sztucznych społeczności wśród fanow AC Takim celom służy wiele zastosowanych mechanizmów komunikacji, kontaktu i wymiany pomiędzy żywymi Graczami I tak w jednym miasteczku, zapisanym na jednej karcie pamięci mogą zamieszkać cztery różne osoby, biorąc sprawy w swoje ręce naprzemian Dzięki liniom kolejowym i dobrze przemyślanemu systemowi podróży chętni mogą odwiedzać miasteczka kolegów lub (optymalnie) kolezanek W tym celu w konsoli musi się znajdować druga karta pamięci z zapisanym miasteczkiem Alternatywą jest zajmujący trzy bloki tzw "travel save", czyli skrócona informacja o stanie naszego posiadania i miasteczka na początku wycieczki Podroze jak wiadomo kształcą, a dodatkowo sprzyjają zdobywaniu niedostępnych w naszej mieścinie przedmiotów Przy okazji zdarza się ze przywieczerny ze sobą jakiegoś nowego mieszkańca. Z uwagi na fakt, iz kazde miasteczko jest tworem odmiennym, zarówno ze względu na układ jak i stałych rezydentów nowy tubylec jest na wagę złota Przy takim zalozeniu podróże do "sąsiednich" mieścin wydają się mieć sens



▲ Hej-ho hej-ho na rybki by się szło klesyczny japonski syndrom łowienia ryb

Bezwzględnie zasługującym na nagrodę patentem jest jednak jeden ze sposobów wymiany przedmiotow pomiędzy Graczami Zanosi się obiekt wymiany do sklepu i wpisuje dokładne dane adresata (imię w grze i nazwa miasta) gra generuje kod, ktory przekazujemy kumplowi a ten po wpisaniu go u siebie otrzymuje zakodowany obiekt W praniu sprawdza się to wspaniale i nie dziwią zupełnie dokonywane na forum transakcje, w których pojawiają się nawet drobne kwoty pieniężne!

Przy swym niepozornym wyglądzie tytuł ten zawiera całą mnogość interesujących rozwiązan Miłośników gadżetów z pewnością ucieszy wiadomość o jeszcze jednym sprytnym urządzeniu, mianowicie czytniku kart - e-Reader' Dostępne w różny sposób karty zawierają specjalne bonusy jak np rzadkie gry do NES, dodatkowe melodie do radia mieszkańców, stroje, wzory itd



▲ Jedna z wielu dostępnych NES-owych gierek.

Zycie toczące się wokół AC kwitnie tez całkiem nieźle Na stronie *www animal-crossing com* jest dostępne m in kalendarium wydarzeń i najnowsze plotki zaprezentowane w formie czesopisma Organizowane są oficjalne "meetingi" fanow na jednym z ostatnich pojawiło się grubo ponad 500 miasteczek

ANIMAL CROSSING to niewątpliwie gra wciągająca, chociaz tylko dla osób które zechcą się w nią zaangażować Zapomnij, że pozyczysz ją na jeden wieczór, trochę pograsz i poznasz wszystkie jej zalety Sema recenzja powinna być pisana co najmniej po roku intensywnego grania, co z oczywistych względów nie było mozliwe



▲ Nasz domek, a przy nim skrzynka na listy i Gyroid - twór służący zapisywaniu gry. W rogu wyświetlona jest aktualna data oraz czas.

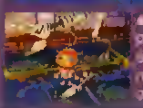


▲ A tak wygląda nasz domek po rozburzeniu (widok z zewnątrz)



▲ Brrr. Tak wyglądać będzie zima (na dodatek wieczorkiem). Uciążliwe jest odśnieżanie posesji - ale tak to jest, gdy się chce mieć dom.





▲ W repertuarze z odkopanych tu i ówdzie kości można w miejskim muzeum złożyć taki oto szkielet.

Moje wakacje

Gdybym miał napisać wypracowanie do szkoły: "Jak spędziłem moje ostatnie wakacje?", to z pewnością napisałbym o Kona (mieście, w którym spędziłem cały swój "szkolny urlop"). Wszystko zaczęło się od niewinnego odpalenia gry na pięć minut, a skończyło się na regularnym odwiedzaniu stworzonego przeze mnie miasta od rana do późnego wieczora. Czas biegnie zgodnie z czasem ustawionym w konsoli, zmieniają się pory roku, mieszkańcy się wprowadzają i wyprowadzają z naszego miasta, a my dbamy o jego jak najlepszy wygląd (mażemy pójść łowić ryby, wykopywać skamieliny, łapać motyle, pracować w sklepie, udać się w podróż do miast naszych znajomych, wysyłać listy...). Miłym zaskoczeniem dla mnie było, kiedy pewnego pięknego poranka wychodzę z domu, a tam czeka na mnie prezent urodzinowy! (...) W każdy czwartek wieczorem w mieście zjawia się ninjaki K.K ze swoją gitarą i gra nam przeróżne piosenki, po wysłuchaniu otrzymamy ją na kasecie, co pozwoli nam ją odtwarzać w naszym radiu. (...) Idę wysłać różową lampkę nocną Ścierze, a którą mnie tak prosił. □[Raptor]

Ocena: 9

Podkreślam ze ocenę wystawiłem z punktu widzenia osoby, która z założenia powinna być obiektywna, czyli dostrzegać zarówno plusy jak i minusy I największym takim minusem jest konieczność stworzenia zalążków małej społeczności AC, bo grać samemu dla siebie to trochę się nie uśmiecha Czasami aż łza się kręci w oku ne myśl jakim fanomenem mógłby być ten tytuł przystosowany do rozgrywki sieciowej Gdyby tak dwie trzy osoby znajome grały to zabrałbym się do zabawy bez mrugnięcia okiem ale jeśli ktoś naprawdę tę grę polubi, to doda całkiem słusznie jedno "oczko" do oceny Na zakończenie aby uhonorować nadane ANIMAL CROSSING miano "komunikacyjnej", rzeknę tylko słówko które będzie lepszym niz wszystkie inne komunikatem zarąbista gierka po prostu □

PS Pojewia się prawdopodobne data premiery australijskiej werji AC - 17 10.2003, co daje bardzo dobre, a wręcz realne parspektywy na wydanie tejże gry w Europie Przy pomyślnych wiatrach - w okolicach Gwiazdki lub na początku 2004 r Życzmy sobie powodzenia.

PS2 Jak ktoś jest poważnie zainteresowany rozkręceniem jakiejś naszej lokalnej społeczności AC, niechaj śmiało daje znać



◄ Tropikalna wyspa - wersja GC. "Cuś" w kapeluszu to tubylec, a raczej tambylec

◄ A to wyspa w wersji na GBA - w tle również znajomy tambylec

WERDYKT Torby

NINTENDO	INNA
6	6
7	10

8+

Dziwoląg z potencjałem. W sprzyjających warunkach zapewnia niemal nieskończoną ilość rozrywki.

PLUSY	MINUSY
▲ duża swoboda	▼ sematnie trochę mija się z celem
▲ czas rzeczywisty	
▲ co Grocz to inne miasto	

Hardkor

loading...

W tym wydaniu chcieliśmy zwrócić Waszą uwagę na materiały od naszych, jak to się przyjęło mówić, "ambitnych czytelników", którzy tym samym stoją na krawędzi praktykowania w PE. Zanim wielu z Was chwyci za pióro, jestem zmuszony ostudzić Wasz optymizm - chłopaki napracowali się, przygotowując i konsultując swoje teksty przez kilka miesięcy! Hardkor, moi drodzy, hardkor.□ [Ś]

szara strefa

txt: Yohko&Teruo

No i znowu zimno. Chyba idzie jesień... Yohko stoczyła właśnie heroiczną walkę ze stadem moli, którym wyjątkowo spodobał się nasz tapczan, i w tym momencie ma mordercze odruchy wobec jakichkolwiek fruwających istot. Tesa, a wszyscy mówią, że taka łagodna, że nawet muchy by nie skrzywdziła. O). zdziwiłby się, zdziwił... Ale mniejsza o to. W tym miesiącu wyjątkowo nieszą rubrykę zdominowały wiadomości z rynku PS2, ostatnimi czasy wyjątkowo dużo się tam dzieło, co nas niezmiennie bardzo cieszy. W związku z upadaniem w społeczeństwie umiejętności czytania ze zrozumieniem, radzimy poniższe newsy trzy razy przeczytać i starać się zrozumieć. No to do dzieła.

Niech żyje niepodległość!

Wielu ludzi znów ją odzyskało, przynajmniej jeśli chodzi o granie na PS2. Pamiętacie może, jak opisywaliśmy Wam różne sposoby odpalania mniej oficjalnych programów na nieprzerobionym Xboxie? Otóż niejaki Marcus "mrbrown" Brown dokonał tej sztuki także na PS2. O ile w przypadku Xboxa wszystko polegało na wykorzystaniu dziury w dashboardzie i kombinowaniu z plikami czcionek (dokładniej w PE#72), o tyle przy PS2 dziura "niechcący" ujawniła się w specjalnym pliku konfiguracyjnym - TITLE.DB. Do tego właśnie pliku odwołuje się sterownik uruchamiający gry z PSX a (PS1DRV), by zastosować odpowiednie parametry graficzne, wywołując przy okazji mały "buffer overflow" przy analizie pliku (ciekawe, czy to było zupełnie zamierzone?). Ten mały "buffer ovarflow" pozwala na przejęcie kontroli nad procesem ładowania się gry, a co za tym idzie - na uruchomienie czegokolwiek na nieprzeróbionej konsoli. Wystarczą nam do tego trzy rzeczy: wymyślony przez Marcusa Browna exploit (Marcus stworzył nawet specjalny zestaw narzędzi do jego obsługi, o nazwie "titleman"), Memorka i oryginalna gra z PSX a (no i nieprzerobiona konsola, ale to chyba zrozumiałe?). Oczywiście, będziecie również potrzebowali czegoś do przeniesienia pliku na Memorkę - X-Port, nPort, Naplink albo Pukklink w zupełności wystarczą. Exploit został udostępniony na prawach freeware, również jako źródło do samodzielnego skompilowania, udostępniono również obszerną objaśnienia, dotyczące jego uruchomienia. Tak przy okazji, ten sam człowiek pracował również przy projekcie GNU binutils dla PS2 (nieoficjalnym zbiorze narzędzi dla linuxa), linuksie na Dreamcasta, nieoficjalnych bibliotekach dla PS2, oraz wielu innych ciekawych projektach. Zresztą, jak już będziecie przeglądać jego stronę, obejrzyjcie przy okazji jego życiorys - robi piorunujące wrażenie! Ciekawa, jak szybko SONY go zatrudni)?

Dalszy ciąg rozrywki!



Coś, co wiąże się z poprzednim tematem, czyli PS2Reality Mediaplayer 1.50. Nowa wersja, oprócz ogólnie poprawionego działania, zawiera również przeglądarkę do plików *.jpg, oraz odtwarzacz mp3. Dodano możliwość obsługi przez sieć, z wykorzystaniem oryginalnego zestawu Network Adapter. Najważniejsze jednak jest to, że dzięki znanemu już nam exploitowi możemy zainstalować Mediaplayera na Memorce, wystarczy użyć dołączonego programu o nazwie MCLoader. Niestety, do odtwarzania filmów wciąż jeszcze potrzeba jakiejś przeróbki, jednak nie ma teraz większego znaczenia, jakiej (pójdzie nawet przy swap tricku, jednak wówczas będziemy ograniczeni tylko do 850MB/74 minut). Wszystko pięknie, ale kiedy to w końcu zacznie obsługiwać napisy w TXT? Niestety, twórcy zapowiedzieli małe "wekacje" od tego programu, więc na następną wersję zapewne trochę poczekamy.

Wciąż w kręgu exploita...

Opierając się na exploicie mrbrowna (zobaczycie, powstanie jeszcze wiele programów bazujących na tym rozwiązaniu!), pewien człowiek o ksywie Jum stworzył program bootujący dla plików ELF z Memorki (dla wyjaśnienia - pliki ELF to pliki wykonywalne). Jako za to kolejna "złota rączka", do kompletu dostaliśmy również mcupload - program, którego wraz z Naplinkiem możemy użyć do załadowania wyżej wymienionych plików ELF na Mamorkę. Oby tak dalej, czekamy na dalsza wieści z kręgu wykorzystujących exploita)

A teraz coś z zupełnie innej beczki!

Na dniach w sprzedaży pojawi się najnowsze, czwarta już wersja Xplodera (Xploder V4 Professional!). Tym razem mamy do dyspozycji ponad 36 t[illegible] cheetów do gier z PS2 i ponad tysiąc gotowych Save'ów. Poza tym dodano przyspieszanie gier oraz możliwość podłączenia PS2 do PC (w zestawie otrzymujemy kabel USB i oprogramowanie na peceta). Dzięki temu możemy nie tylko wymieniać się Savami z kolegami, ale również ściągać ich najnowsze wersje ze strony producenta sprzętu! Xploder V4 Professional jest zresztą bardzo ciekawie opakowany - można go kupić w estetycznie wyglądającym blaszanym opakowaniu.



DNAS złamany!

Dla mniej zaznajomionych z tematem: DNAS to skrót od Dynamic Network Authentication System. Jest to właśnie to, co uniemożliwia granie w Sieci na przerobionej konsoli) Podczas prostej identyfikacji z konsoli do serwera DNAS wysyłane są dane potwierdzające zgodność z DNAS i specjalny kod dostępu (uzgodniony wcześniej dla każdej gry sieciowej), kod identyfikacyjny konsoli i dysku (o ile taki jest) oraz kod dla płyty. Dane te są megazynowane na serwerze i wykorzystywane w celu kontrolowania, czy Gracz nie używa nielegalnych programów oraz czy nie próbuje ściągnąć na dysk czegoś, co mu się nie należy (albo czegoś szkodliwego dla samej konsoli). W Japonii, gdzie umożliwiono przegrywanie gry na dysk i uruchamianie jej bez oryginalnego CD, wiosną kontrola DNAS uniemożliwia zainstalowanie tego samego egzemplarza gry na kilku konsolach. Niestety, jak na razie rozgryziono jedynie zasadę, na której owo zabezpieczenie działa, prace nad wykorzystaniem tej wiedzy w praktyce trwają. Trzymamy kciuki!

Zabójcze dla Memorki?

Czy zdarzyło Wam się kiedyś, że nie mogliście usunąć uszkodzonego Save'a z Memorki, a jednocześnie nie dało się jej przeformatować? Wcześniej jedynym ratunkiem w takim przypadku było nabycie x-porta albo Datel Memory Managera, co wiązało się zazwyczaj z wydaniem równowartości nowej Memorki. Teraz pojawiła się tańsza alternatywa - MCard Killer. Pod tą efektowną nazwą ukrywa się mały programik, który awaryjnie formatuje ("zabija") całą kartę pamięci. Można ściągnąć go z Natu, e uruchamia się z płytki, niestety przyda się jedynie posiadaczom przerobionych konsol, reszta póki co nadal zmuszona jest udać się do Datela. Tak przy okazji, "całkiem zupełnie przypadkowo" MCard Killer pozwala na uruchomienie PS2 w trybie daveloparskim - na wszelki wypadek)

Lik Sang zapłaci

Firma Lik Sang International, były właściciel Lik Sanga, internetowego sklepu z piracki[illegible] "różnościami", zawarła ugodę z Sony Computer Entertainment. Przede wszystkim przedstawiciele firmy zgodzili się na zaprzestanie handlu nielegalnymi dodatkami do konsol SONY (czego i tak już od dawna nie robili) i zapłacenie pewnej, objętej tajemnicą sumy jako zadośćuczynienia (pewnie mogli liczyć na jakąś zniżkę). Poza tym, mają wycofać apelację do wyroku sądu z Hong Kongu z marca tego roku i podpisać papierek, który zobowiąże ich do trzymania się z dala od chipów na przeszłe/obecne/przyszłe konsole SONY. Pytani o powody tak nagłej zmiany decyzji, podają głównie względy finansowe oraz prawne (zmiana prawa międzynarodowego, dotyczącego modchipów). Jednocześnie firma zapowiada, że nadal będzie kontynuować swoją walkę w bardzo podobnych sprawach, wygranych przez NINTENDO i MICROSOFT we wrześniu tamtego roku. Co ciekawa, sam sklep internetowy ma się jak na razie całkiem dobrze - ma już innych właścicieli i decyzja Lik Sang International w ogóle go nie obejmuje.

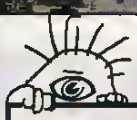
Jeszcze więcej miejsca?!

Kolejna bariera złamana! Do tej pory wszyscy myśleli, że Xbox obsługuje dyski, mające najwyżej do 137 GB (wszystkie większe i tak były limitowane do tej wielkości). Fakt, że Linux mógł używać większych dysków, skłaniał do przypuszczeń, że to nie chipset ogranicza dopuszczalną pojemność, a jedynie oprogramowanie. Rozpoczęły się prace nad obejściem tego problemu, i udało się! PaulB ogłosił właśnie w Sieci swoje wyniki. Otóż, wystarczy jedynie "spaczować" BIOS, by zmienić LBA28 na LBA48) Dla mniej obeznanych z tematem: LBA (Large Buffering Address) to metoda liniowego adresowania sektorów dysku twardego. Typ LBA określa, jak wielki dysk może być obsługiwany (przy LBA28 będzie to właśnie 137GB, a LBA48 - znacznie powyżej terabajta). Sami przyznajcie, że to kolosalna zmiana. Metoda jest jeszcze w fazie bate, więc ostrożnie bawcie się ze swoimi dyskami, jeśli nie chcecie stracić jakichś ważniejszych danych! PaulB opracował również narzędzia testowe oraz prosty mechanizm tworzący na dysku do 8 partycji. Teraz prosimy coś do detragmantowania!

I to by było wszystko w tym miesiącu. Jest wiele tematów, która umknęły naszej uwadze - mogliśmy Wam na przykład napisać o robotach starowanych z GBA, albo przynajmniej o tym, że powstał program umożliwiający łatwe tworzenie map do HALO (128 gotowych alamentów w 2300 lokacjach). No, ale to musicie znaleźć sami. Nie dowiecie się również, co porabia teraz nasz ulubiony hackar Andrew Shane "Bunny" Huang. Dzisiejsza losowanie szczęśliwego numerka wypadło na... WSZYSTKICH wiernych Czytelników "Szarej Strefy" (żaby było po równo) oraz Lokiego, który jak zawsze jest niezastąpiony - gorące pozdrowienia od nas dla Was! O, właśnie nad głową przeleciał mi jakiś motylek... Yohko, natychmiast odłóż tan napalm!□

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

P.S. W związku z dużą liczbą telefonów w sprawie Flip-Topów (magicznych obudów do PS2) podajemy stronę producenta - http://www.ps2case.net/





DEVELOPERZY szykują się do Świąt

Jest już po drugich co do wielkości targach - europejskim ECTS, firmy pokazały swoje asy w rękawach i teraz kombinują, żeby wyrobić się z najważniejszymi tytułami przed Świętami. Mnie zaś udało się dorwać do kilku ciekawych publikacji branżowych, czego efekty możecie przeczytać poniżej.

W Gwinei równikowej, pewnego policjanta oskarżono o rzucenie czaru na przełożonego. Czar był na tyle skuteczny, że przełożony zmarł. Kto wie, czy w branży elektronicznej rozrywki ktoś tam nie rzuca czarów na konkurencję, czy nie kłuł szpilkami laleczki szefa EIDOSu? Jak inaczej wytłumaczyć, że po paśmie sukcesów z grami z Larą Croft wyprodukowano coś takiego, jak ostatnie odsłonę przygód cycatej pani archeolog? Jeśli developerzy i wydawcy korzystają z usług czarnoksiężników i wróżbitów, to niechybnie za wszystkimi ogłoszeniami dotyczącymi oferowanej pracy dla czarowników stoją firmy developerskie. W końcu teraz najgorętszy okres - firmy przygotowują ofertę wydawniczą przed Świętami Bożego Narodzenia. Jest już po drugich co do wielkości targach - europejskim ECTS, firmy pokazały swoje asy w rękawach i teraz kombinują, żeby wyrobić się z najważniejszymi tytułami przed Świętami. Mnie zaś udało się dorwać do kilku ciekawych publikacji branżowych, czego efekty możecie przeczytać poniżej.

Wyobraźcie sobie, że PS2 oficjalnie wylądowało w Indiach (cena konsoli na tamtejszym rynku - 1600zł, czyli nie jesteśmy najgorsi :) a już wkrótce pojawi się w Chinach. Żółci panowie z SONY zapowiedzieli, że od początku 2004 roku firma właśnie tam planuje produkować i sprzedawać PlayStation 2. Lepiej późno niż wcale. Podobno "opóźnienie" we wprowadzeniu konsoli na rynek było podyktowane koniecznością zgody rządu na dystrybucję zabawki. Jeszcze przed końcem roku również Nintendo zaatakuje "kraj piractwa" - na razie zastanawia się jakie produkty będą na tamtejszym rynku oferowane i jaką strategię marketingową należy obrać. Ciekawe co z tego wyniknie. Może pojawią się w końcu piraty na GC, hyhy.

"Kto powiedział że nie możesz naraz mieć ciastko i zjeść ciastko?" - głosi reklama SEGI ze zdjęciem smacznego ciacha, umieszczana w pismach branżowych. Sprytarze od Sonica jak widać ostro kombinują, jak odbudować potęgę firmy. Uderzają w kierunku świeżych idei i młodych teamów developerskich. Pod ciachem na reklamie można przeczytać, za Sega szuka młodych developerów z rozpoczętymi projektami i jeśli się coś takiego ma, to najlepiej nie dzielić się tym z nikim, tylko z SEGĄ. Zachęcają do umówienia się na spotkanie na targach ECTS. "Jeśli jesteś developerem - daj nam znać" - głosi hasło. Okej SEGA, jak tylko będę developerem, to się odezwę. Warto dodać, że SEGA była też głównym sponsorem nagród w jednym z konkursów dla developerów - Develop Industry Excellence Awards. Widać, że firma prowadzi bardzo agresywną politykę w celu pozyskania nowych i zdolnych zespołów. I dobrze.



Prezes europejskiego oddziału SEGI - Naoya Tsurumi - powiedział trochę na temat nowej polityki koncernu jako multiplatformowego wydawcy. Firma, kojarzona ze specyficznymi grami - arcade owymi i "japońskimi", chce trochę zmienić wizerunek. Ma zamiar zaprezentować zbalansowaną listę produkcji, trafiającą w potrzeby wszystkich ważniejszych grupy konsumentów. Przykładem jest chociażby WARHAMMER ONLINE. Inne tytuły "w produkcji" to WORMS 3D czy HEADHUNTER: REDEMPTOR. SEGA planuje w IV ćwierćcie 2003 i pierwszej 2004 r. wypuścić 8 tytułów na PS2, 7 na Xboxa, 4 na GC, 5 na GBA, 2 na PC. Jako gry które osiągną duży sukces w Europie, typuje SONIC HEROES i WORMS 3D.

Wygląda na to, że Japończycy będą mieli okazję zapoznać się wreszcie z GTA3 (oczywiście pomijając tych, którzy zaimportowali tytuł własnym sumptem). CAPCOM dogadał się z ROCKSTAR i na mocy umowy gra ukaże się w Kraju Kwitnącej Wiśni. Będzie to pewien przełom, bo gry wydawane w Japonii zazwyczaj unikały tak dosadnego pokazywania przemocy.



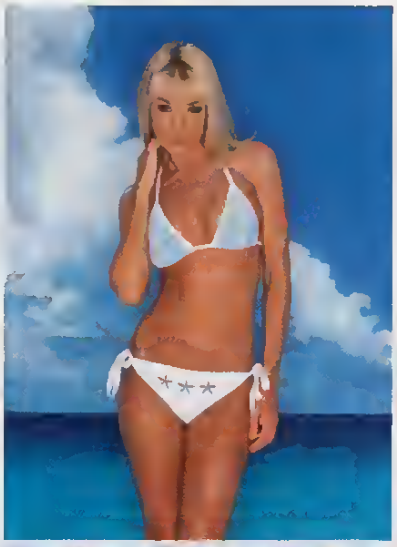
Ciekawe rzecz się ma z Phantomem - konsolą - widmem od Infiniumlabs. Jeszcze parę miesięcy temu, wszyscy wiadomość o Phantomie traktowali jako wyssaną z palca, ewentualnie kiepski żart. Dziś Infiniumlabs przyjmuje zapisy na beta testy. Warunkiem jest posiadanie łącza o przepustowości conajmniej 100Mbps. Szukają też partnerów biznesowych. Naprawdę tajemnicza sprawa. Prawie tak samo tajemnicza jak i nazwa konsoli. A czy Phantom rzeczywiście ujrzy światło dzienne, czy też jest to tani trik, żeby sprzedać kilka koszulek i czapeczek z logiem Phantoma... cóż dowiemy się wkrótce.
Docieklliwym polecam adres www.infiniumlabs.com

Lubicie klasyki? Je też je lubię. I Chriss Millard też je lubi. Zapamiętajcie tego człowieka. Millard to hardcore'owy miłośnik retro - gier i retro - platform. Millard lubi je na tyle, że postanowił przygotować targi - wielką imprezę poświęconą klasycznym gromi sprzętom. Ogromna impreza miałby się odbyć w UK w halach Fairfield w Croydon 24 i 25 sierpnia 2004 roku. Chris planuje takie atrakcje jak wyświetlanie oldschoolowych filmów powiązanych z grami ("Tron", "War Games"), spotkania ze znanymi osobistościami tamtych czasów, nie mówiąc już o rzeczach tak prozaicznych jak możliwość wystawiania się resellerów klasycznego sprzętu czy ustawienia klasycznych automatów i organizacja turniejów. Na razie Chriss szuka sponsorów. Zainteresowanych odsyłam do strony http://www.cgexpo-uk.com/.

Nowość prosto z Kraju Kwitnącej Wiśni, które podbije serca dużych chłopców. Są to sterowane radiowo, małe samochodziki z serii MicroSizers. Cały wic w tym, że samochodziki są naprawdę MAŁE (porównywalnie do resoreków) i robione na wzór samochodów z AUTO MODELLISTA (przynajmniej ta jedna eeria). Jeszcze większy bajer, że mają wymienialne elementy (elufelgi, silnik, spolier), które wpływają też na prędkość pojazdu. Tak więc, posiadając odpowiednio zasobny portfel możemy je tuningować ile dusza zapragnie! Samochodziki można obejrzeć pod adresem: http://www.microsizers.com/ (ten sam sklep oferuje również zabawki "Mario Kart"!). Zabawki te trafiły już na rynek polski!













Już kiedyś pisałem w OM o linii strojów kąpielowych wzorowanych na tych występujących w grze DOA: XB VOLLEYBALL - teraz temat wraca. Powyżej stosowne fotki dostępnych obecnie krojów (planuje się wprowadzenie kolejnych). Wszystkich zainteresowanych odsyłam z ich kartą płatniczą do strony http://www.tecmoinc.com/store/

Gerhard Florin z ELECTRONIC ARTS w jednym z wywiadów podzielił się swoimi przypuszczeniami na temat prognozowanej sprzedaży. Pośród najlepiej sprzedających się 10 nadchodzących w Europie gier, aż 7 będzie produktami EA. Jako pewniaki wytypował: FIFA 2004, HARRY POTTER QUIDITCH, THE LORD OF THE RINGS, JAMES BOND, MEDAL OF HONOR, konsolowe THE SIMS i SOUL CALIBUR 2 (PAL-ową wersję będzie rozprowadzało właśnie EA). Za cel postawił sobie przegonienie w wynikach amerykańskiego oddziału EA. Bardzo odważne to deklaracje, tym bardziej, że gościu wierzy w to iż w przeciągu 5 lat europejskie EA może generować więcej zysków niż Północna Ameryka (co prawdopodobnie ma swoje podstawy w bardzo rozwijającym się rynku pt. "Europa wschodnia"). Pewnie nasz rodzimy dystrybutor, CENEGA, już zaciera rączki, szykując się na większy sukces niż przed rokiem (kiedy to firma znalazła się na pierwszym miejscu w Polsce, w dużej mierze dzięki takim tytułom jak FIFA, THE LORD OF THE RINGS i HARRY POTTER - czyli zapowiada się powtórka z rozrywki).

Ciekawe czy wszyscy wydawcy mają tak śmiałe oczekiwania? Jeśli mają, to chyba wstydzą się przyznać. W każdym razie szykuje się ciekawy okres, w którym gry świetne, dobre i te mniej dobre schodzą jak świeże bułeczki. Tylko czekać. Na dobre gry i na nowe "Okiem Maniaka" ma się rozumieć! Do zobaczenia za miesiąc!

[pingu]

TO BYŁO GRANE!

Czasami w tym miejscu moze przypalętać się nawet jakiś kiepski tytul, ala mogący się pochwalić pierwszym wykorzystaniem ciekawego patentu, który to potem uzyto z większą wprawą i powodzeniem. Kryteria będą rózne, jednak zawsze z ukierunkowaniem na elementy warte wspomnienia. Co dokładnie to będzie - czas pokaze. Może gry, które szczególnie zapadły w pemięci naszym Czytalnrkom, zg(Red.)om "Dzięki jakiej grze oblalem pierwszy wazny egzamin?" - byłoby całkiem sympatycznym przykładem,). Podsyłajcie własne typy, a najciekawsze przypadki niechaj będą godnym uzupełnieniem rubryczki. Na dobry początek niech będzie, tak na szybko, wazna dla mojej kariery Gracza przygoda z... [torbe]

PAC-MAN



Developer	Namco
Wydawca	Midway
Rok	1980
Platforma	Arcade



Co było grane. Ze świecą szukać kogoś, kto interesując się choć trochę grami nie kojarzy Pac-Mane. W skrócie: zółta kulka, labirynt, kropki, duchy. Kulka zjada kropki, duchy gonią kulkę. Labirynt jest. Jest fajnie.

Szczególnie warte wspomnienia. Historia jaka wiąze się z NAMCO, PAC-MANem oraz ATARI. Nie jest powszechnie znany fakt, iz ATARI odrzuciło prawa do PAC-MANa, będąc przekonane, ze gra będzie spektakularną klapą i wcale się nie sprzeda. Z perspektywy czasu widać, że jednak trochę się pomyliło. Sprawa wyglądała tak: W latach 70. NAMCO strasznie pożarło się z ATARI z powodu gry BREAKOUT. NAMCO w tym okresie wykupiło prawa do produkcji i dystrybucji gier ATARI na terenie Japonii. BREAKOUTa firma NAMCO mógł jedynie dystrybuować, natomiast produkcja miała odbywać się na terenie Stanów. Prezydent NAMCO - Masaya Nakamura - dowiedział się, ze Yakuza, czując na horyzoncie niezłe zyski, zajęła się produkcją pirackich maszyn BREAKOUT. Aby nie wypaść z obiegu NAMCO również ruszyło z produkcją podróbek własnej roboty, co oczywiście spotkało się z ogromnym oburzeniem ze strony ATARI i sprawa trafiła do sądu. ATARI proces wygrało. Po jakimś czasie ATARI rozpoczęło starania mające złagodzić konflikt. Unikano jednak podpisywania jakichkolwiek kontraktów, gdyz ATARI nie wróżyło NAMCO długiego pobytu na rynku. Jednak do tej pory, głównie dzięki zyskom z BREAKOUTa, NAMCO stało się jedną z większych i bardziej liczących się firm w Azji i zaczęło produkować własne, doskonałe jakościowo gry. Człowiek ATARI zajmujący się ugodą z NAMCO zdecydował się, bez porozumienia z szefostwem, podpisać kontrakt na ogromną sumę za prawa do przyszłych gier. Kiedy wrócił do firmy omal go nie wylano. Pomijając fakt, że ten kontrakt okazał się jednym z lepszych w ówczesnej branzy (prawa do dystrybucji w USA takich tytułów NAMCO jak XEVIOUS, POLE POSITION, ASSAULT), ATARI popełniło kardynalny błąd rezygnując z oferowanych im praw do PAC-MANa. Na czym oczywiście skorzystało MIDWAY. Ciekawostką jest, rz podobnie do podejścia ATARI, początkowo PAC-MAN spotkał się z dosyć chłodnym przyjęciem w Stanach - był ponoć zbyt prosty (a DEFENDER zbyt skomplikowany).□ [torba]



EXTREME SPORTS WITH THE BERENSTEIN BEARS

Co było grane. No jak to co? Jak sam tytuł niezbicie wskazuje, gra traktuje o sportach ekstremalnych. Ale jakie to są sporty! Uau - saneczkarstwo, kajakarstwo, jazda na rowerze i desce. Bombal Adrenalina momentalne skacze, szkoda tylko, ze tak naprawdę mamy do czynienia z jedną i tą samą "dyscypliną". Co tu dużo gadać, czy to kajak, czy deska - jeden kit, zmienia się tylko otoczenie i obsługiwany pojazd. Reszta zaś sprowadza się do ziewania i dłubania w nosie w oczekiwaniu, aż misiek dowlecze się do mety. Faktycznie, to dłubanie to może i jest sport ekstremalny. Grafika w tej namiastce gry to "bida z nędzą", naprawdę ekstremalne warunki dla naszych gałek ocznych. Dźwięk tak samo ekstremalny, jak i sterowanie oraz wybór ekstramalnych postaci. Siostra Miś i Brat Miś. Po zapoznaniu się z tą pozycją z niecierpliwością oczekuję na nową grę z rodzinką magicznych niedźwiadkow. Najlepiej "Ekstremalne zatapianie kajaków z miskami" albo "Kopnij pan miska między oczy ekstremalnie". Bomba.



Szczególnie warte wspomnienia. Hal Zamknijcie oczy, usiądźcie wygodnie i powiedzcie na głos "ekstremalne sporty z niedźwiadkami baransztajn",) Straszne, co nie? Tak okropne, ze bałbym się dać tę grę dzieciakom w obawie przed nieodwracalnymi zmianami w młodym umyśle (prawie tak straszne jak zabawy z teletubisiami - czysty hardkor). A poza tym crap, jakiego nikt nie lubi... testować w celach eksperymentalnych. A terez jeszcze raz "ekstremalne sport..." Ej, ze co!? [torba]

Wydawca: **Sound Source Interactive Inc.**
Rok: **wiadzą jedynie Miśki Berenstein**
Platforma: **Gameboy Color**

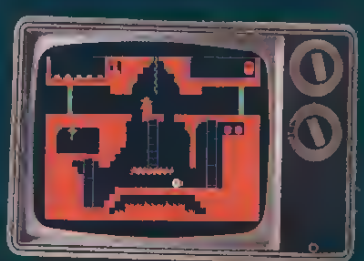


MONTEZUMA'S REVENGE



Nie wiem jak Wam, ale mi "Montezume" kojarzy się z przygodą i tak też tę grę kiedyś klasyfikowałem - jako przygodówkę (choć to platformer jak w pysk strzelił). W tamtym okresie nie było wiele gier przygodowych, tym bardziej na konsolach i małych komputerkach - rolę tę spełniały gry pokroju "Pitfalle", "Draconusa" czy właśnie "Montezumy", w której obdarzony wyobraźnią Gracz wcielał się w poszukiwacza przygód, szukającego skarbu w wielkiej piramidzie (ach, ten klimat!). Gra pisana była na 48-kilobajtowym Atari 800 (nie mylić z XL!), żeby potem ukazać się na całą gamę innych platform: C64, XE/XL, ZX Spectrum, Master System, ColecoVision, Atari 2600/5200.

Co jednak warte zainteresowania: znana wszystkim komputerowa wersja "Montezumy" (patrz TV poniżej) jest w sumie "lewa" i nie da się jej ukończyć. Dlaczego? Dla wyjaśnienia przenieśmy się 20 lat wstecz: 16-letni wówczas Rob Jaeger pokazał swoją grę na targach Customer's Electronic, gdzie zainteresował się nią znany wydawca - Parker Brothers. Ten zdecydował się na wypuszczenie wersji kartridżowej (A2600) i nakazał Robowi podciąć grę z uwagi na ograniczenia pamięciowe (cart 16kB). Rob przerobił swoją 99-komnatową "Montezumę", która ukazała się w okrojonej postaci na A2600 i ColecoVision pod nazwą "Preliminary Monty", zaś pierwotna (większa, lepsza, ale bez zakończenia, którego nie chciało się już Robowi dorabiać) gra jaką znamy, wyciekła "kanałami" z Parkera (przed oficjalną premierą!) i pojawiła się na wielu platformach. Późniejsza wersja na Master System (TV po prawej) jest warta zainteresowania z uwagi na mocno podrasowaną grafikę (bohater wygląda jak prawdziwy Indiana Jones), zaś wersja na ZX Spectrum ukazała się pod zmienionym tytułem "Panama Joe" (główny bohater wyglądał tu jak gruszka z nogami). Nawiasem mówiąc nie uważacie, że Panama jest podobny do Ricka Dangerousa?





Gdy sięgnę pamięcią, przypominają mi się dwa charakterystyczne elementy "Montezumy": ten zabawny tupot nóżek oraz pochodnia, bez której dolne piętra były całkowicie zaciemnione (ciarki przechodziły po plecach). Firma TAKE2, węsząc kasę, przed pięcioma laty wydała na PC "Montezuma's Return", grę FPP z grafiką 3D, której współautorem był twórca pierwowzoru (!). Wypuszczono również wersję na GBC - szkoda, że nieco przerobioną w stosunku do oryginalnej - za scrollowanym ekranem.□ [Mr.Ś]

Developer	
Parker	Brothers/Utopia
Rok	1983
Platforma	Multi



Od Gracza dla Graczy







Zloty konsolowców - hardcore bez granic.

Duszne, zadymione mieszkanie. Trwająca od kilku dobrych godzin jatka zbliża się powoli do końca. Przekrwione pietrzeliki zaczynają szarpać nieplanowany Motion Blur, a głośne burczenie żołądków, które nawyraźniej domagają się jedzenia, zagłuszają krzyki grających w TEKKEN i marwańców. W tej zamkniętej rzeczywistości takie rzeczy jak sen czy głód nie mają większego znaczenia - liczy się przede wszystkim dobra zabawa, a szumiąca w głowie adrenalina (i nie tylko) nie pozwala ani na chwilę odejść od szklanego ekranu. Jak okiem sięgnąć piętrzą się stosy puszek i butelek po piwie, leżąca od dwóch dni w kącie resztki pizzy na którą nie pojawiły się nawet bzyczące przy uchu owady. Pokój centralny przypomina dobrze wyposażony sklep, jak okiem sięgnąć rozrzucone są gry, całe generacje konsol, poplątane kable od padów, kontrolery do nietypowych gier czy różnokolorowe Memorki. W łazience śpi ofiara procentów, która nie zdołała o własnych siłach przemieścić się do łóżka i zaliczyła zgon w zardzewiałej wannie. Próbuję nieszczęśnikowi pomóc, lecz ten ostatkiem sił mamrocze "B_b_ bbbogdan" i pada jak kłoda. O co chodzi jakby?

Nie ma nic wspanialszego, niż spotkać się w gronie kumpli "od pada" pod jednym dachem i oddać się wielogodzinnemu szaleństwu przed konsolami. Zyjemy w świecie zdominowanym przez blechę falistą i stal nieocynkowaną, a piece kaflowe zalegają w większości mieszkań. Niestety zaślepieni pecetowcy stanowią znaczny odsetek Graczy. Z kimś takim nie pogadasz, bo na każdym kroku będzie się starał udowodnić Ci wyższość swojego złoma ze świeżo transplantowaną kartą graficzną i podkręconym jak czarny wąs dziewczyny Playmena procesorem. Naprawdę ciężko jest znaleźć na własnym podwórku ludzi o podobnej pasji do gier, którzy by gwarantowali doświadczonemu Graczowi współzawodnictwo na poziomie. Zloty Graczy stają się więc unikatową okazją, żeby spotkać się w doborowym towarzystwie i zmierzyć z najlepszymi, porozmawiać, a przy okazji zrobić crash test lokalnych winek rocznik 2002 i emulujących piwo tanich browarków za 1,99 zł. "Często pocinam na konsoli z 1 lub 2 kumplami. Granie w ten sposób cementuje przyjaźń, wyzwala emocje i gwarantuje dobrą zabawę. Takie spotkania sprawiają, że granie nie staje się rzeczą rutynową" - słusznie zauważa Akuma z forum PE.

Wyobraźmy sobie tak prostą rzecz, jaką jest pudełko zapałek. Nie żeby każde pudełko zapałek było proste, bo wiem z własnego doświadczenia, że zdarzają się i krzywe. Wkręcenie się do porządnej ekipy nie jest łatwe, gdyż wymaga sporo osobistego wkładu. Internet jest idealnym miejscem do nawiązania nowych znajomości, przez aktywny udział w życiu jednej z grup dyskusyjnych, czy Forum Dyskusyjnego. Codzienne rozmowy na każdy temat zbliżają ludzi i prędzej czy później pojawia się pomysł zorganizowania zlotu, by w końcu przenieść wirtualną znajomość na inne tory. Szczególnie popularne są imprezki w domu i jeśli ma się tylko wystarczająco duże lokum, a rodzice akurat wyruszyli na wyprawę w poszukiwaniu źródeł Nilu, pokusa zorganizowania "kameralnej" imprezki w 10 - 20 osób jest wręcz nie do odparcia :) Osobiście stawiam podobne spotkanie na pierwszym miejscu, gdyż przyjeżdżają sami znajomi, panuje pełne zaufanie, nie trzeba pilnować sprzętu, bo nic nie ginie - totalny relaks i miła atmosfera. Większe imprezki stanowią dużą niewiadomą, gdyż nigdy nie wiesz czego się po nich spodziewać - z jednej strony jest więcej sprzętu, ludzi i grania, ale pojawiają się też perfidne nochalopegusy, które nie zawahają się skorzystać z okazji by "podprowadzić" cichaczem leżący w kącie sprzęt. Nie bez powodu w zachodnich biuletynach turystycznych napisano: "Odwiedź Polskę! W końcu twój samochód już tam jest!".

Większe zloty, takie jak EXTREME PARTY, to świetna okazja żeby złapać kilka nowych kontaktów i poznać bliżej ludzi ze sceny konsolowej. Być może Twoje umiejętności są ważnym czynnikiem w zaskarbianiu sobie szacunku innych, ale najważniejsze tak naprawdę jest to, jaki jesteś. Wierz mi, Drogi Czytelniku, że zła opinia potrafi się uczepić człowieka jak rzep psiego ogona. Kiedy będziesz sprowadzał problem, staniesz się >>persona non grata<< na każdej imprezie. Paradoksalnie zdarzają się osoby, które stały się na tyle charakterystyczne, że zlot bez ich udziału jest uważany za niekompletny (hi Shinji!). Warto uczestniczyć we wszelkich tumiejach, gdyż zyskujecie wtedy szacunek i "sławę" - odpowiedni ludzie będą później sami zabiegać o Wasze towarzystwo, czy proponować wspólną grę. Najwięksi hardkorowcy potrafią przejechać cały kraj, aby przybyć na zlot, czy wziąć udział w organizowanym w innej części Polski tumiaju TEKKENa! Zjazd Graczy to doskonała okazja żeby pokazać wszystkim swoje umiejętności. Z pewnością spotkałeś się w swoim życiu z niejednym chwalipiętą, który za wszelką cenę próbował udowodnić, jaki to on jest kozak i debeściak. Wielu bajkopisarzy z pewną miną siadało do gry, by po chwili wyjść ze spuszczonym wzrokiem po porażce w konfrontacji. Gaucho twierdzi, że "zloty są OK, bo można pograć z kimś, kto naprawdę kuma o co chodzi, a nie z kolesiami z osiedla, którzy myślą, że są autorytetami". Znajomi ze sceny konsolowej niejednemu cwaniakowi zweryfikowali w ten sposób poglądy :)

Granie on-line jest niewątpliwie przyszłością wieloosobowej rozgrywki, a zarazem naczelnym argumentem Graczy pecetowych w udowadnianiu wyższości ich sprzętu. Osobiście stawiam jednak na bardziej tradycyjne rozwiązanie, a widok zadymionej kafejki, gdzie każdy siedzi przy osobnym monitorku i wiepla gały w "szterkrafta" czy innego "kuejka" dzieła na mnie odstraszająco. Jeśli nie kumasz czaczy - jesteś postrzegany jako ktoś gorszy i spychany na margines. Na konsolowym zlocie dzięki ogromnemu zróżnicowaniu gier każdy znajdzie coś dla siebie, a ubaw jest nieporównywalnie większy. Nie trzeba do tego tysiąca kabli, czy długich godzin żmudnej konfiguracji. Kierownice, Multi-Tapy, wywijanie marakasami w SAMBA DE AMIGO, skakanie po macie w DANCE DANCE REVOLUTION, szaleństwa przy DRUMMANii i BEATMANII, podkładanie sobie nawzajem świni w BOMBERMAN, czy uderzenia karate i mycie szyb przy EYE TOY dostarczają ogromną dawkę niczym nie skrępowanej zabawy! Nie musisz się wstydzić, wszyscy wokoło Cię zachęcają, żebyś spróbował, a jeśli nie wyjdzie Ci od razu tak jak byś chciał, z pewnością honor na tym nie ucierpi - prawo początkującego.) Są oczywiście wyjątki od reguły. Greg z Forum PE wspomina, jak to Icek z CPT po zniszczeniu kumpla odiązył Arcade Sticka z konsoli i powiedział do niego "Jesteś dla mnie ze słaby" i wyszedł z pokoju. Całe towarzystwo miało z tego ostrą polewkę, a Picool - ofiara zajścia - nie potrafił się później skoncentrować na grze i zaczął przegrywać, mimo że normalnie grał znacznie lepiej!

Niektóre zloty stały się wręcz imprezami cyklicznymi, które potrafią trwać nawet do dwóch tygodni non stop! Oczywiście granie jest tu sprawą priorytetową, ale prawdziwe smaczki kryją się w całej otoczce imprezy! Spożywanie "bezalkoholowych" napojów wyskokowych, walka z własnymi słabościami (nie na wszystko starcza pieniędzy, a jak mawia Jajo - "jedzenie to cecha ludzi słabych"), drastyczne ograniczanie snu, dziwne akcje przy których Jackass to program dla pięciolatków... Nic dziwnego, że na takie zjazdy czeka się z utęsknieniem, które zwykle odbywają się w podobnym składzie, bo ludzie potrafią przesunąć wszystko, żeby tylko w nich uczestniczyć. Ściemnianie rodzicom, znajomym, swoim dziewczynom - udziały w Party czasem wymaga poświęceń, ale większość znanych mi maniaków, ze mną włącznie, potrafi zapłacić czasem KAŻDĄ cenę za parę dni dobrej zabawy! W życiu nie spotkałem się jeszcze na takich imprezach z przejawami agresji, mimo że czasem pod jednym dachem znajduje się wybuchowa mieszanka ludzi z różnych stron Polski. Wszystkie problemy rozwiązuje się za pomocą pada, a jeśli ktoś nie potrafi się do tych zasad przystosować, po prostu następnym razem nie zostaje zaproszony...

Jak mawia o. Rydzyk: "Kochani, należy siać, siać, siać! Trzeba siać, aby urosło. Sieć... siać, a jak nie będziecie siać, to... to i tak urośnie!". Zachęcam Was gorąco do udzielania się na scenie konsolowej, organizowanie podobnych imprezek, czy aktywnego uczestnictwa we wszelkich zlotach tego typu. Oglądanie fotek, poziomowe dyskusje na grupie, wspominanie przez długie tygodnie - niektóre rzeczy są po prostu bezcenne!□ [mazzi]

POLSKIE AKCENTY

Kraj, o którym za chwilę będzie mowa, położony jest na peryferiach zainteresowania istotnych ludzi, firm i korporacji obracających się w wielkim świecie elektronicznej rozrywki. Nie stanowi On prawie żadnej siły, aktywnie biorącej udział w procesach ważnych dla całej branży. Na szczęście, istnieją różne wyjątki, pozwalające "rodzonym" Greczom przynajmniej przez chwilę poczuć się dumnie. Najwyższy czas odkurzyć, do tej pory głęboko skrywane i zaszufladkowane, symbole naszej wartości. W poniższym artykule postaram się zaprezentować Wam jedne z najważniejszych osiągnięć, którymi mogą poszczycić się obywatele naszego kraju. Krótko mówiąc - o "teraz Polska"!

Rynek elektronicznej rozrywki zmienia się, ewoluuje zachodzą w nim zmiany, które po części eliminują z branży amatorów wprowadzając profesjonalistów. Naturalna kolej rzeczy powoduje ze walka o klienta staje się sprawą życia i śmierci. Z konfrontacji obronną ręka wychodzą tylko najlepsi i najbogatsi, a ze przynależność do tej drugiej grupy nadal jest w naszym kraju rzadkością, wynikające z tego ograniczenia nie pozwalają na samodzielne prace nad wielkimi konsolowymi produkcjami. Od wielu lat nieprzerwanie prym wiodą Japończycy, Amerykanie, Brytyjczycy, w mniejszym stopniu Francuzi, którzy swymi pomysłami, koncepcjami oraz wariackimi ideami wprowadzają nowe kanony i przyspieszają postęp. Jednak kiedyś, za czasów świetności komputerów takich jak Atari 65 XE, Commodora 64 czy Amiga, także projekty polskie szczyciły się stosownym szacunkiem i sympatią. Wtenczas rynek gier komputerowych nie był aż tak skomplikowaną i drogą gałęzią rozrywki, jak ma to miejsce teraz. Każdy, kto posiadał odpowiednią wiedzę i zaplecze finansowe mógł bez problemu spróbować swych sił zakładając kompanię developerską (trochę za mocno powiedziane, lecz sens prawidłowy). Wzrastające popularność elektronicznej rozrywki w Polsce wówczas stymulowała do podobnych działań, więc na rozkwit branży nie trzeba było długo czekać. Jedną z pierwszych firm zasiedlających nasz rynek była MIRAGE - powstałe w roku 1988 i wówczas specjalizowała się w dystrybucji legalnego oprogramowania na 8-bitowe komputerki. Wzmożona aktywność i chęć wybicia się zaowocowały podjęciem współpracy między innymi z CODEMASTERS, 3DO, EIDOS czy TITUS. Stopniowo zdobywane doświadczenie skutkowało w coraz bardziej wyraźny sposób. Tytuły takie jak FRANKO (Amiga, PC), DOMAN (Amiga, PC) lub SUPER TAEKWONDO MASTER (jedna z pierwszych polskich bijatyk z prawdziwego zdarzenia na Amigę) nie tylko swego czasu podbiły serca Graczy, lecz również przeszły do legendy polskiej twórczości gier komputerowych. Wydany w roku 1999 zagranicą (w USA przez INTERPLAY) MORTYR (PC) sprzedał się w liczbie ponad 50 000 egzemplarzy, zarabiając wyjątkowo okrągłą sumkę. Rok 2000 miał bardzo duże znaczenie dla wewnętrznych struktur MIRAGE. Część firmy, odpowiedzialna za produkcję gier, połączyła się z IPS Computer Group (dotychczas jedną z największych ojczystych ekip wydawniczych!), który to twór włączył się potem w skład Cenegi (największego wydawcy w tej części Europy, obejmującego Czechy, Słowację, Polskę i Węgry). Był to jeden z najważniejszych momentów w wieloletniej historii MIRAGE, rzutujący na politykę i działania zakrojone na kolejne lata. Rok 2001 kojarzy się głównie z jednym, aczkolwiek bardzo istotnym wydarzeniem. Firma, zawierając układ z NINTENDO, stała się jednym z oficjalnych developerów japońskiego giganta. Obecnie, wnioskując z informacji, jakie udało mi się zdobyć, plany polskiej ekipy obejmują również szersze gałęzie rynku elektronicznej rozrywki. Prowadzone są rozmowy z zespołami zainteresowanymi współpracą w środowisku konsolowym (chodzi w głównej mierze o GBA i sprzęt Billa). Jednak pierwsze widoczne skutki polityki przyjętej przez MIRAGE będą odczuwalne dopiero po pewnym czasie. Jak na razie prace prowadzone z myślą o tytułach na GBC oraz GBA z "tajemniczych" przyczyn zostały "zakonserwowane". Czas pokaże, co dobrego przyniesia Graczom polska firma.

Mniej więcej w tym samym czasie (rok 1989) powstała inna, obecnie równie znana firma zajmująca się tworzeniem gier - L.K.Avalon. Pierwszym krokiem nowej ekipy była jedna z prekursorskich produkcji legalnie publikowanych w Polsce - ROBBO (wersja na ATARI). L.K.Avalon tworzyła dużo, nawet bardzo dużo, szkoda że czasami ilość nie przekładała się na jakość (ESKADRA ŁOWCA GŁÓW). Niemniej trafiały się również prawdziwe hity (SKAUT KWATERMASTER, A.D.2044 czy stosunkowo świeży SCHIZM), które szybko podnosiły wartość firmy w oczach Graczy. Lata 1993 - 1996 to okres stabilizacji, firma zajęła się szerszą publikacją (w sumie ponad 150 gier na komputery C64 i Amiga) jednocześnie przygotowując swój pierwszy duży projekt - 'A.D.2044' (pierwsza rodzima gra wydana na 2 CeDekach!). Ambicje były wielkie, jednak nie z wszystkich założeń udało się wywiązać. W rezultacie, po długim okresie produkcji Gracze otrzymali gotowy produkt, który był na tyle dobry, iż przyniósł firmie spore zyski, pozwalające na jeszcze bardziej ryzykowną politykę wydawniczą. Współczesna aktywność L.K.Avalon opiera się głównie na dystrybucji oraz działalności producenckiej. Firma stara się wspierać zdolne i pomysłowe grupy twórców gier z naszego kraju, umożliwiając im zaistnienie w branży. Warto odnotować fakt, iż w roku 1998 miała miejsce premiera gry REAH - prawdopodobnie pierwszej polskiej produkcji wydanej na DVD, rozpowszechnionej nie tylko w krajach Europy, ale również w Australii i USA. Prawdę mówiąc, próby zaistnienia na rynkach zagranicznych towarzyszyły rodzimym ekipom niemal od samego początku ich powstania. Dobry tytuł, sprawnie przetłumaczony i wydany na zachodzie, nie tylko mógł przynieść znacznie większe dochody, ale także zapewniał świetną reklamę. Doskonałym przykładem odzwierciedlającym taką sytuację jest twór METROPOLIS - TEENAGENT. Zresztą firma ta, założona przez trzech studentów (Adnan Chmielarz, Andrzej Michalak oraz Grzegorz Mierchowski) w roku 1993, ma na swoim koncie o wiele więcej znaczących dokonań. Wspomniany już TEENAGENT był pierwszą polską grą wydaną na CD (dokładna nazwa to NOWY TEENAGENT, zgadnijcie przez kogo wydany?). Natomiast niezła, futurystyczna strzelanina KATHARSIS w światku pecetowym osiągnęła spory sukces, stając się jedną z najlepszych w swoim gatunku. Podobny los spotkał także TAJEMNICĘ STATUETKI (oficjalnie pierwsza polska przygodówka, PC) - grę, która przyniosła firmie rozgłos i pomogła bez większych zgrzytów wejść w branżę. Co ciekawe, większość prób przełamania panujących norm kończyła się dla METROPOLIS pozytywnie. Firma z dużą ochotą podejmowała się nowych wyzwań, nie tylko w ulubionej dziedzinie gier przygodowych, dopracowując swe projekty do granic możliwości. Rasowa przygodówka point'n' click pod tytułem KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PC), realizowana we współpracy z ludźmi z REVOLUTION (BROKEN SWORD), doskonale potwierdza te słowa. Gra spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem przez użytkowników u nas w kraju, zaskakując kilkoma świetnymi pomysłami i fabułą. Być może podobny los spotka także produkcję obecnie tworzoną przez nową ekipę Adriana Chmielarza - PEOPLE CAN FLY, o nazwie PAINKILLER (PC, potem Xbox!). Gra zapowiada się stosunkowo obiecująco, a mając na uwadze wcześniejsza dokonania teamów prowadzonych przez pana Chmielarza, możemy spodziewać się czegoś naprawdę ciekawego. Firma PEOPLE CAN FLY została założona w lutym 2002 roku, a jej siedziba znajduje się w Warszawie. Wydaje się, iż mamy do czynienia ze stosunkowo młodym zespołem. Nic bardziej mylnego. Część ekipy to ludzie ze sporym bagażem doświadczeń, wyniesionym swego czasu współpracując między innymi właśnie z METROPOLIS czy MIRAGE. PAINKILLER to pierwsza produkcja warszawskiego zespołu. Gra zdążyła już zadebiutować podczas E3, wywołując duże zainteresowanie. Premiera planowana jest na jesień 2003 roku. Pozostaje trzymać kciuki.



Kraj, o którym za chwilę będzie mowa, położony jest na peryferiach zainteresowania istotnych ludzi, firm i korporacji obracających się w wielkim świecie elektronicznej rozrywki. Nie stanowi On prawie żadnej siły, aktywnie biorącej udział w procesach ważnych dla całej branży.

Swojski kalejdoskop



▲ Robbo: Chip, chip...kochane Robbo, pełne niezapomnianych pozycji na moje Atari.



▲ Teenagent: Metropolis się postarało, ponieważ Teenagent zdobył uznanie w oczach Graczy.



▲ Kajko i Kokosz: Ona jedna z lepszych rodzimych przygodówek, stosunkowo podobna do 'Simona'.



▲ Tomek [illegible]

Chyba każdy miłośnik gier komputerowych, mający swego czasu na stanie Amigę, doskonale pamięta przygody pana Franciszka. Osadzona akcją gry w Polsce, genialna grywalność oraz wszechobecne brutalność sprawiły, że produkcja Remy Mirage stała się absolutnym hitem, który w dzisiejszych czasach zasługuje niewątpliwie na miano legendy. Gra została zrealizowana z ogromnym rozmachem. Kadnie dobrana muzyka, potęgująca klimat całkowitej rozpierdzielchy, grafika na przyzwoitym poziomie (HIV: ooo...?)





[S: odpalimy gry w redakcji i wkleimy za śmiechu pod zdjęć - takiej bandy dawno nie widziałem. A ta przed kolan - ja rozumiem, że to drony, ale...], a przede wszystkim pomysłowość (wiele ciekawych zwrotów), zdecydowanie odróżniały "Frankę: The Crazy Revenge" od innych tego typu gier. Do dziś po polskich osiedlach krążą opowieści o ostatniu w 'wodyna flecie', postrzępionym mieście z druciarzy. Teraz już wiecie, w jaki sposób powstały...□

Kontakt

LK AVALON
ul. Kotuli 7
35-122 Rzeszów
Telefon: 0 prefix 17 856 99 12
Fax: 0 prefix 17 856 77 67
email: office@lkavalon.com

CENEGA
ul. Dzielkowa 37
02-234 Warszawa
Telefon: 0 prefix 22 868 52 68
Fax: 0 prefix 22 868 52 60
email: cenega@cenega.pl

TECHLAND
ul. Żelkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski
Telefon: 0 prefix 62 7372748
email: press@techland.com.pl

Sci-Fi shooter grows Gathering

GATHERING has inked a European publishing deal with Polish developer Techland, adding imminent PC title Chrome to its roster.

The first person shooter is set for release in September in the UK, Ireland, France, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Spain, Portugal, Italy, Belgium, Luxembourg and the Netherlands.

Gary Lewis, International MD for Take Two Europe, said: "Chrome expands on our already strong portfolio of titles in this genre, while offering players a totally unique style of play.



MIRAGE
ul. Obrońców 2c
03-933 Warszawa
Telefon: 0 prefix 22 616 1551
Fax: 0 prefix 22 617 9321
email: mirage@mirage.com.pl

CD PROJEKT
ul. Jagiellońska 74 budynek E
03-301 Warszawa
Telefon: 0 prefix 22 519 69 00
Fax: 0 prefix 22 519 69 51
email: cdprojekt@cdprojekt.com

MARKSOFT
ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
Telefon: 0 prefix 663 93 90
Fax: 0 prefix 663 92 98
email: office@marksoft.com.pl

TOP lista

autorstwa fanów

1. Teenagent Metropolis
2. Rabbo LK Avalon
3. Legion Gobi



LEGION to ciekawy polski RPG na Amigę, stworzony przez mało znaną firmę Gobi.

4. Crime Cities Techland
5. Kathansis Metropolis
6. Franko: KR Mirage
7. Skaut Kwatermaster .. LK Avalon
8. Kajko i Kokosz Seven Stars
9. A.D 2044 LK Avalon
10. Alfabet Śmierci Seven Stars

Oczywiście akcenty polskie w świecie elektronicznej rozrywki nie kończą się na kilku wyżej wymienionych firmach. Rynek starało się podbić znacznie więcej ambitnych zespołów, które jednak w większości przypadków kojarzona są obecnie wyłącznie z jednym lub dwoma tytułami. Przykłady - USER (POLANIE, TARGET na PC), ARRAKIS (CYTADELA), SWORDS (ARDENY) czy GOBI (świetny amigowy eRPeG - LEGION) - wyjątkowo obrazowo pokazują, jak trudno utrzymać wysoki poziom i powtórzyć odniesiony sukces. Naturalnie, próby aktywnej działalności polskich programistów nie zawsze kończyły się w ten sposób. Założona w grudniu 1990 roku firma MARKSOFT potrafiła doskonale znaleźć swoje miejsce w branży, zarówno wśród polskich wydawców jak i producentów gier. Początkowo firma zajęła się dystrybucją produktów na komputery Atari, Commodore i Amiga (TYRAN, BEZ KOMPROMISU). Dopiero w roku 1994 głównym priorytetem działań MARKSOFTu stało się zaistnienie w branży pecetowej. Podpisane umowy z CODEMASTERS, EMPIRE czy UBI SOFT zdecydowanie umocniły pozycję firmy na rynku. Obecnie, w przeciwieństwie do innych, szczególnie mniejszych polskich firm, MARKSOFT nie jest kojarzony wyłącznie z jednym, dwoma bądź trzema tytułami. Szczerze mówiąc, firma nie ma na swoim koncie żadnego wielkiego hitu, wzbogacając swą ofertę w głównej mierze o tytuły mniej znane, lecz z pewnością spełniające wymogi wszelkiej przyzwoitości.

Dość znaczącą rolę w polskiej historii gier komputerowych odegrały także firmy X-Land, Seven Stars oraz Techland. Pierwsza z nich swego czasu zasłynęła ze świetnej platformówki - ELEKTRO BODY (PC, na zachodzie wydało ją EPIC MEGAGAMES pod tytułem ELEKTRO MAN), która, według starożytnych podań i wierzeń), w okresie największego zainteresowania była zainstalowana na co trzecim polskim blaszaku! Cóż, wynik, mimo że trochę mało wiarygodny, świadczy o klasie pozycji stworzonej przez Polaków. Natomiast gdański zespół SEVEN STARS był i jest znany głównie ze względu na dwie pozycje: KAJKO I KOKOSZ oraz ALFABET ŚMIERCI (Amiga). Obie te gry należą do wąskiego kręgu "najlepszych polskich przygodówek", co samo w sobie stanowi wystarczającą rekomendację. Jako ciekawostkę podam, iż autorem grafik stanowiących tła do KiK jest sam Janusz Chrsta, legendarny twórca przygód dzielnych wojaków z Mirmiłowa (HIV - e wyśmienitą muzę skomponował mój znajomek - XTD, pozdro!). Jeżeli zaś chodzi o ostatnią z wyżej wymienionego trio, firmę TECHLAND, to pierwsze lata istnienia (data założenia - 1991 r.) nie wróżyły jej oszałamiającego sukcesu. Dopiero produkcje pokroju PRAWO KRWI (Amiga, PC), EKSTERMINACJA (PC) czy słewne na skalę światową CRIME CITIES (PC, 2000) zapewniły firmie pożądany rozgłos i ustabilizowaną pozycję w branży. Ostatnio, za sprawą shooterka FPP o nazwie CHROME (PC), znów zrobiło się dość głośno o polskiej firmie (patrz wycinek z MCV). Gra pozytywnie zaskoczyła kilkoma elementami. Oprócz tworzenia gier komputerowych, TECHLAND zajmuje się również dystrybucją polskiego oprogramowanie, współpracuje z zagranicznymi firmami i lokalizuja ich produkty.

Podsumowując działalność polskich film software'owych należy stwierdzić, iż bardzo dobrze się stało, że był ktoś, kogo zainteresowała produkcja gier w naszym kraju. Tym samym stworzył podstawy historii ojczystej twórczości gier komputerowych, dzięki której i my możemy się CZYMŚ pochwalić. Niejednokrotnie nawet bardzo dobrze wykonany polski projekt przegrywał rynkową batalię z powodów marketingowych. Świetna rodzima strzelanina, o tytule FIRE FIGHT, mimo ogromnego potencjału popłynęła już po kilku dniach od momentu ukazania się za granicą. Powód? Stosunkowo banalny. Zbieżność dat wydania między polską produkcją a konkurencyjnym hitem, który samą nazwą z łatwością potrafił przyćmić projekt naszych rodaków (co nia znaczy, że był merytorycznie lepszy). Jednak wszystko to, co zdołaliśmy osiągnąć w latach poprzednich, ma się nijak zarówno do obecnej rzeczywistości jak i branży gier wideo. Popularność konsol stacjonarnych w Polsce przyszła zbyt późno, aby nasze firmy bez większego ryzyka mogły wejść w ten biznes. Nowa, bardziej zaawansowana technologia wprowadzona przez konsole wymagała czasu i funduszy na rozpracowanie. Rozpracowanie stanowiące priorytet, element niezbędny do odpowiedniego poznania sprzętu i ocenienia jego możliwości. Krajowi koderzy woleli zostać przy doskonale im znanym środowisku komputerowym, niż samodzielnie wplątywać się w nieprzewidywalne inicjatywy. W dzisiejszych realiach dużo trudniejsza i droższa jest "zabawa w robienie gier". Skończyły się czasy "garażowych produkcji", gdzie kilkuosobowy skład wystarczył, aby projekt ujrzał światło dzienne. Teraz rynkiem rządzą olbrzymie koncerny, zmuszone do zatrudnienia masy pracowników i zainwestowania pieniędzy, żeby zrobić grę. Z wydatkami wiąże się prawie wszystko. Wypłaty dla personelu czy reklamy w prasie i telewizji pochłaniają bajońskie sumy, a wykreowany tytuł wcale nie musi stać się przebojem. Tym trudniej początkującym programistom jest odnaleźć swoje miejsce w branży, gdyż rozpoczęcie jakichkolwiek działań bez wiarygodnego sponsora jest niemożliwe. Giganci elektronicznej rozrywki wspierają jedynie najbardziej utalentowane zespoły, nawiązując z nimi współpracę. Reszta musi kontynuować poszukiwania poważnego pracodawcy. Rynek konsolowy jest wyjątkowo biedny w projekty wykreowane przez polskich developerów. Niezły utworek otwierający intro drugiej części SUIKODENa, skomponowany przez orkiestrę i chór Filharmonii Warszawskiej pod batutą Jerzego Swobody, lub średniacka pietformówka na Dreamcasta (KAO THE KANGAROO) wykonana ręką ludzi z X-RAY, to niestety ambitniejsze przykłady rodzimej działalności. Być może gdyby znaleźli się rodzimi developerzy zainteresowani produkcją/publikacją tytułów konsolowych, to moglibyśmy się cieszyć także z gier przełożonych specjalnie na dialekt polski. Na razie, w obu tematach pozostawała wyłącznie pustka. Sytuacja zaczyna rokować nadzieje dopiero od niedawna - kiedy do akcji wkroczył CD PROJEKT. Ambitna firma chce przetłumaczyć PS2-ójkową wersję BALDURS GATE: DARK ALLIANCE. Wierzy w szerokie zainteresowanie tym pomysłem zarówno producenta jak i Graczy. Przystępuje do rozmów... Z początku wszystko idzie lekko, co kilka dni otrzymujemy pomyślne informacje z pola bitwy. Nagle jednak... cisza!

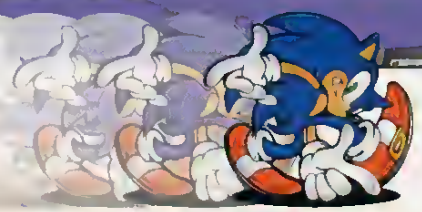
Zaskoczeni Gracze próbują wyciągnąć informacje, ale źródła milczą. Jak się okazało, pertraktacje zostały przerwane, a plan OFICJALNEGO przetłumaczenia na język polski gry na konsolę nowej generacji wstrzymany. Pierwsze niepowodzenie na szczęście nie zniechęciło CD Projekt. Firma, widząc sens podjętej inicjatywy, nie zamierza rezygnować z dalszych inwestycji. Początki 'Projektantów' to rok 1994, kiedy dwójka zapaleńców - Marcin Iwiński oraz Michał Kiciński - postanowiła wypełnić lukę na naszym rynku, zakładając firmę dostarczającą oprogramowanie na płytach CD. Był to pierwszy taki pomysł w Polsce, który ujrzał światło dzienne. Wkrótce umowy podpisane między innymi z BLIZZARD, ACCLAIM czy INFOGRAMES sprawiły, że CDP stała się dystrybutorem ich produktów na nasz kraj. Rok 1997 w kręgach firmy kojarzy się w głównej mierze z przygodówką ACE VENTURA (PC) - pierwszą całkowicie spolszczoną pozycją wydaną na rynku pecetowym. Ostatnio obiektem zainteresowań 'Projektantów' jest także osiągająca coraz większą popularność u nas w kraju - branża konsolowa. Dla nas - konsolomaniaków - jest to szczególnie dobra wiadomość, która rokuje nadzieje nie tylko na poprawę usług wydawniczych w Polsce, ale również daje szansę na zwiększenie intensywności podejmowania takich działań jak próba translacji BG DA (nie pierwsza i na szczęście nie ostatnia, bo pojawiły się pogłoski o polskich wersjach zbliżających się tytułów od EA/Cenega. Harry Potter I LotR. Return of the King). Dotychczas zasobność Szaraka, Dreamcasta lub PS2 w gry przetłumaczone na nasz ojczysty język była niewielka (albo żadna). Większość produkcji oferujących powszechnie zrozumiały dubbing, tłumaczona była w sposób nieprofesjonalny, przez naszych sąsiadów zza wschodniej granicy. Dlatego ich wykonanie pod względem jakościowym nie może być zadowalające (DRIVER, SYPHON F etc.). Niespotykany precedens stanowi wyłącznie "KSIĘGA DŻUNGLI", będąca jedyną pozycją, w której język polski jest oficjalnie i 'fabrycznie' zaimplementowany. Jak wiadomo jedna jaskółka wiosny nie czyni, a wyjątek potwierdza regułę). Miejmy nadzieję, że wejście w branżę doświadczonej firmy zmieni coś w tym temacie na lepsze i także użytkownicy platform Next-Gen będą mieli okazję zagrać w całkowicie spolszczony tytuł.

Polskim programistom nie sposób odmówić zaangażowania i aspiracji. Lecz nie zawsze wsparcie ekonomiczna jest wystarczające, aby mieć jakiekolwiek podstawy do optymizmu (szczególnie w środowisku konsolowym). Dziwne i zarazem skandaliczne sytuacje, jakie przyszło nam przeżyć (np. gigantyczna cena PS2 podczas krajowego launchu) w prosty i powszechnie zrozumiały sposób opisują całą branżową konkunkturę. Jeśli zatem nawet tak prozaiczne sprawy są bagatelizowane przez oddziały konsolowych gigantów, naprawdę trudno snuć wesołe wizje przyszłości. Szkoda że obecnie akcenty polskie w świecie elektronicznej rozrywki są tak niewielkie i mało dostrzegalne. Życzę, zarówno sobie jak i Wam, żeby kolejny publicysta nawiązujący do poruszonego przeze mnie tematu mógł z łatwością przytoczyć znacznie więcej przykładów. Co z pewnością pozytywnie odbiłoby się na popularności elektronicznej rozrywki w Polsce ☐ [słoik na zimę]

P.S. Podziękowania dla. Mazzego i Michała Kosteleckiego



Takie reklamy można zobaczyć w brytyjskiej prasie (MCV). Kiedy nasze anarchia dotknie również sektoru konsolowego?



DREAMCAST LIVES 4EVER

SCENA

DC Movie Player [Test 2]

Ostatnimi czasy scena DC karmiona jest wieloma urządzeniami multimedialnymi, takimi jak. odtwarzacze muzyki (ostatnio najlepszy DC Playa) przeglądarki grafiki czy wreszcie programy umożliwiające oglądanie filmów. Do tej pory za "number 1" uważany był Gyp Play, który znakomicie radził sobie zarówno ze zwykłymi MPEG-ami jak i filmami w formacie VCD. Problem w tym, ze GP był bardzo niewygodny w użyciu po pierwsze, aby go odpalić należało za każdym razem użyć Utopia Boot CD, po drugie film który chciało się obejrzeć, musiał być nagrany razem z programem (nie było to niedopracowanie autorów, tylko celowe zabezpieczenie, zmuszające przeciętnego klienta do zakupu pełnej wersji w sklepie Lik Sang). Minęło sporo czasu, a na horyzoncie pojawiło się sporo nowych wideo-playerów jednak wiele z nich było bardzo niedopracowanych (vide dcdivx, który owszem odtwarzał filmy, ale tylko skompresowane do niższej jakości), nie wszystkie, oczywiście. Jednym z bardziej udanych jest projekt Bero, zwący się DC MOVIE PLAYER - już pierwsza testowa wersja pokazała, iż koleś zna się na rzeczy i co ważne kolejne wersje mogą uczynić z niego najlepszy odtwarzacz plików multimedialnych na DC.

W chwili obecnej dostępna jest już wersja Test 2, oto jakie zmiany zostały zaimplementowane...

- wsparcie dla ogm
- zamiana audio-dekodera mpeg na mpglib wraz z sh4 dct36
- Szybkie idct używające sh4 matrix/vector
- Nieco zoptymalizowana prędkość odtwarzania
- Kasowanie zbędnych rzeczy od en-kodera
- wsparcie dla SVCD
- Obsługa PAL
- Naprawiony błąd z brakiem autostartu w filmach VCD

A co tak właściwie potrafi DCMP? Przede wszystkim umożliwia otwarcie sporej ilości formatów w jakich zapisywane są różne filmy/muzyka. Oto jego lista kompatybilności:
Video: mpeg1, mpeg2, mpeg4 (DIVX4/5 & XviD), M$mpeg v1, v2, v3 (DIVX3) VCD/S-VCD mpg, avi, asf (wmv), mov (QuickTime), rm (RealAudio/Video), wav, mp3, ogg
Audio: mp1, mp2, mp3, oggvorbis, wma, pcm, various adpcm

Przyznacie chyba, ze lista jest imponująca? Co ważna, DCMP radzi sobie z większości tych formatów znakomicie!!! W wersji test 2 zauważyłem także poprawę w odtwarzaniu dźwięku (zwłaszcza VCD, MPG). Mało tego, DCMP odtwarza wszystkie DivX i Xvidy, może nie jest tak płynnie jak na PC, ale bije to na kolana możliwości DC DivXe i - co ważne - bez jakiegokolwiek kompresowania filmu (po prostu wsadzasz płytkę z filmem w takiej jakości jaka była zapisana na PC i odpalasz...).

Obsługa programu jest bardzo prosta i opiera się na 3 klewiszach funkcyjnych pada. Uruchamiamy DC MOVIE PLAYER, podmieniamy płytkę na jakąś z filmem i dajemy znać programowi przyciskiem "Y". On przeczyta zawartość płytki, a my odpalamy dany film przyciskiem "A". Aby przeskoczyć do następnego filmu podczas odtwarzania należy ponownie wcisnąć "A". Aby zakończyć odtwarzanie i np. zmienić płytkę należy wcisnąć "START".

Podsumowując, jest to zdecydowanie najlepszy movie-player na DC (choć do ideału brakuje mu jeszcze sporo, np. brak przewijania i odtwarzania napisów dołączonych do filmu). Jeśli jednak program będzie się rozwijał w takim tempie, to można być spokojnym o jego przyszłość.

Program można znaleźć pod tym adresem:
http://homebrew.dcemulation.com/dcmovieplayer.htm

Dreamcast to konsola ponadczasowa i choć zaliczyła dość szybko "zgon", to nie zawsze pozostanie w pamięci wielu Graczy. Niezapomniany klimat arcade'owych gier zyskał sobie licznych fanów, a takie gry jak SOUL CALIBUR, SHENMUE 2, VIRTUA TENNIS czy SONIC ADVENTURE do dziś zachwycają wykonaniem i młodością. A co obecnie dzieje się w świecie DeCe? Konsola, mimo oficjalnego pożegnanie się z rynkiem, przeżywa swoją drugą młodość; powstają różnieto programy, emulatory i rzecz jasne gry, niekiedy w postaci produktów domyślnie tworzonych z myślą o DC, lecz ostatecznie nie wydanych (vide HALF-LIFE), która dostają się do naszych domów za pomocą Internetu. Z związku z takim obrotem sprawy, DC powraca do PSX EXTREME na łamach tejże rubryki - stałej czy też okazjonalnej, to zależy od Was. Czekamy na odzew.
[m@jk - autor www.dcfans.prv.pl]

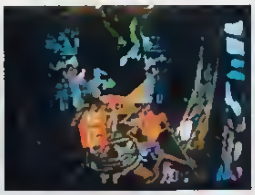
Bleemcast *Beta* Cracked

Jak to się zaczęło?
Środa, 12 dzień marca, jak co dzień rano wstałem ok. 8.00 i tradycyjnie odpaliłem "neta", aby sprawdzić skrzynkę pocztową. Nie spodziewałem się iż TEN dzień przejdzie w pewnym sensie do historii DeCeka. Po chwili dotarła do mnie wiadomość, iż wypłynęły pliki źródłowe od Bleemcasta. Początkowo ogarnął mnie lekki optymizm, głównie z powodu naprawdę miernych odsłon PCSXE i wielokrotnie "niby działającego, spiracanego" Bleema (który notabene istniał do tej pory tylko i wyłącznie w wersji oryginalnej - rzekome obrazy płyt pałętające się gdzieś po Sieci były zwykłym oszustwem!), ale pomyślałem: "Może tym razem to nie >>fake<<?!" - i czym prędzej wziąłem się za ściąganie tegoż pliku. Jak się okazało był to obraz dla Disc Jugglera (CDI, wypalając go w DJ pamiętajcie aby ustawić RAW MODE!). Ku mojemu zdziwieniu program zadziałał, a na ekranie pojawiło się żółte tło z logiem BLEEM FOR DREAMCAST.

Co to jest?
Bleemcast jest emulatorem konsoli Sony PlayStation, znanego niegdyś głównie posiadaczom PC, a następnie nam - DeCekowcom - po wydanych 3 pakach dla gier (METAL GEAR SOLID, GRAN TURISMO 2 i TEKKEN 3). Zadajecie sobie pytanie dlaczego autorzy Bleema nie wydali od razu 1 wersji odpalającej od razu wszystkie gry z PSX'a? Najprostszym wytłumaczeniem jest chęć "wyudzenia" jak największej ilości kasy od Graczy w zamian za serwowanie kolejne edycje BC dla danej gry. Jednak teraz rozumiem, dlaczego program nigdy nie trafił do sprzedaży. Gry zazwyczaj działają, ale...

Jak to działa?
Po włożeniu płytki z programem, na ekranie pojawia się tytułowe logo na żółtym tle "BLEEM! FOR DREAMCAST" i działa on na podobnej zasadzie jak "Utopia Boot CD", czyli gry uruchamiamy podmieniając płytę (może to być zarówno "czarny oryginał", jak i kopia), gdy pojawia się żółty ekran (z tym że nie trzeba włączać/wyłączać za każdym razem konsoli, gdy chcemy zagrać w coś innego - wystarczy użyć "miękkiego reseta" poprzez wciśnięcie razem X+Y+A+B+START - program powróci do głównego ekranu). Bleemcast stara się uruchamiać gry z PSX'a tak, aby te działały i wyglądały docelowo lepiej niż na oryginale, lecz jak się okazuje nie zawsze tak jest. Niektóre gry mają przekłamania w grafice (złe kolory tekstur, kwadraty i prostokąty zamiast niektórych elementów lub "czarne dziury" w tle), inne zwieszają się od razu po odpaleniu, za to chyba wszystkie w ogóle nie odpalają scenek FMV (w większości przypadków można je pominąć dusząc przycisk START). Na szczęście liczną grupę gier BC odpala niemal idealnie (np. GRAN TURISMO, QUAKE 2, PES2, TENCHU, PARRAPA THE RAPPER, COLIN2, VAGRANT STORY, KULA WORLD, MEDIEVIL, BREATH OF FIRE III&IV).





Zainteresowanych odsyłam do wątków:
http://members.lycos.co.uk/dcfans/phpBB2/viewtopic.php?t=282 - gdzie możecie "na żywo" śledzić wyniki testów opisywane przez różnych Graczy.

http://bleemcast.no-ip.com/ - pod tym adresem natomiast widnieje oficjalna lista kompatybilności Bleem a

Na dzień dzisiejszy możesz z powodzeniem odpalić wymienione gry:
Ace Combat 2 i 3, Aladdin, Apocalypse, Asteroids, Atlantis, Blade C12, C3 Racing, C&C Retaliation, Castrol Honda Superbike, Chaos Break, Captain Tsubasa 1 i 2, Chase the Express, Chocobo Racing, Crash Bash, Crash Team Racing, Critical Blow, Croc, Crypt Killer Deathtrap Dungeon, Dragon Seeds Driver 2 Echo Nights Einhander, Epidemic, Exhumed, Final Fantasy Origins (1), Final Fantasy VIII, Frogger, G-Darius, G-Police Galerians, Gran Turismo Gran Turismo 2, Grind Session, Hercules, Hot Shots Golf, Hugo Incredible Crisis, Independence Day, Intelligent Cube, Internal Section, International Track & Field 2000, Iss Pro Evolution '98, Iss Pro Evolution, Iss Pro Evolution 2, King's Field 1 & 2, Klonoa Legend of Mana, Machine Hunter Magic Carpet, Max Power Racing, MDK, Medievil 1 & 2, MGS VR Mission Mighty Hits Special MLB 2000 i 2001, Monster Inc., Mortal Kombat Trilogy, Mortal Kombat Special Forces, Moto Racer 2, N2O, Mortal Kombat Mythologies, Nanotek Warrior, Nightmare Creatures, One, Pacman World Panzer Bandit Parappa the Rapper, Pepa Man Planet of the Apes, Power Shovel, Pro Evolution Soccer, Pro Evolution Soccer 2, Quake 2, R-Type Delta, Ray Crisis, Ridge Racer Type 4, Robotron X, Roll Away Rollcage, Silent Bomber, Silent Hill, Spider-Man 1 & 2, Sports Car GT, Spyro 1 & 2, Strikers 1945, Summon Night 2, Supersonic Racers, Ta'Fu, Tales of Eternia, Tales of Fantasia, Tarzan, Tenchu 1 i 2, Test Drive Off Road 3 The Incredible Hulk, The Mummy, Tony Hawk's Pro Skater 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Thrasher Skate & Destroy, TOCA 2, Tomm Makinen Rally Toy Story Racer, Vagrant Story, Vampire Hunter D, Victory Boxing 2, Warcraft 2, Woody Woodpecker Racing, WU-TANG Taste the Pain, WWF Attitude, WWF Warzone, Xena, Xenogears, Xevious 3D/G+

Jednak największy problem Bleemcasta to brak możliwości zapisania stanu gry, jak wiadomo format w jakim zapisuje się stany gry na PSX jest zgoła odmienny od dcekowego odpowiednika. W oryginalnych pakach BC (T3, MGS, GT2) możliwe było formatowanie Memorki, tutaj niestety nie ma takiej funkcji, dlatego granie dla przykładu w jakiegokolwiek eRPeGa praktycznie nie ma sensu.

Tak czy owak, jak powszechnie wiadomo jest to wersja BETA programu i dostęp do niej mają wszyscy, dlatego też wkrótce można się spodziewać kolejnych "unofficial releases". Znackowanie Bleema zajęło mnóstwo czasu osobom z dcekowego podziemia, można teraz "pogdybać", że jeśli Dreamcast byłby tak dobrze zabezpieczony przed piractwem, prawdopodobnie nadal by "żył".

Program oraz szersze info o nim znaleźć można na stronie www.dcfans.prv.pl lub pod mom adresem e-mail: przemol19@o2.pl...

KING OF FIGHTERS 2002: CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

Producent **PLAYMORE/SNK** Gatunek **Bijatyka** Ilość Graczy **1-2.**
Plusy: sporo postaci, max moda. Minusy: archeiczna oprawe, brak nowych fighterów

Japońska firma PLAYMORE to dość specyficzna grupa osób, na których fakt ogólnego zgonu na rynku konsolowym Dreamcasta nie wywarł najmniejszego wrażenia. Co za tym idzie - nie widzą oni żadnych przeszkód, aby wydawać kolejne gry na ten sprzęt. I tak 19 czerwca bieżącego roku w Kraju Kwitnącej Wiśni pojawiła się 9 odsłona turnieju "Króla wojowników" (będąc zarazem piątą z kolei grą na DC z tej serii).

O tytuł króle wojowników w roku 2002 zmaga się 39 zawodników + 5 "ukrytych" w zespołach 3-



osobowych. Autorzy po dość "udziwnionym" (zdaniem fanów serii) KOF2001 obiecali powrót do korzeni, powrócili zatem Yashiro, Shermie i Chris. Natomiast główny "zły pan" to po raz kolejny Rugal. W KING OF FIGHTERS 2002 nie pojawiła się żadna nowa postać (!), co w sumie należy do głównych mankamentów tej części gry. Domyślnie walki toczone są w zespołach 3-osobowych (choć można zagrać też "singla"), poza tym usunięto strikerów, przywrócono za to siłę rzutów. Największej zmianie uległ system "zarządzenia" paskami energii odpowiedzialnymi za wyprowadzanie "superów". Każda z postaci może zgromadzić odmienną ilość energii, pierwsza 3 poziomy, druga - 4, natomiast trzecia - 5. Wciskając P+K kosztem jednego paska odpalamy Max Mode, który pozwala nam wykonywać dość ciekawe "zabiegi", jak np. zmniejszanie obrażeń o 25%, zwiększanie energii o 25%, czy też cancelowanie większości ataków i specjali. Pozwala to na tworzenie naprawdę długich, efektownych i potężnych combosów zabierających nawet całą energię. Jako bonus względem wersji automatowej - Dreamcast otrzymał także dodatkowy tryb Challenge oraz Galerię pełną artworków.

Oprawa graficzna stoi na średnim poziomie. Jest to wciąż niska rozdzielczość do której zdążyliśmy się już przyzwyczaić w poprzednich odsłonach KOF. Nie oszukujmy się, nie jest to grafika na poziomie obecnych standardów. Postacie mimo iż są bardzo ładnie narysowane i animowane, to daleko im do choćby tych z GAROU: MOTW. Tła również poddano lekkiemu liftingowi w stosunku do KOF2001 (większa interaktywność).

Jest to pozycja tylko dla fanów serii, bowiem nie wyobrażam sobie, aby zabawa przyciągnęła przeciętnego Gracza. □ [majk]

OCENA 7-

Przegląd gier muzyczno-rytmicznych

Dzis prezentuję Wom krótki przegląd gier muzyczno-rytmicznych. Gatunek ten może nie mo zbyt wielu fanów w Polsce, ole musisz wiedzieć, Drogi Graczu, iż tego typu tytuły mogą dostarczyć Ci wiele godzin wyśmienitej rozrywki. [m@jk]

SPACE CHANNEL 5 PART 2



Jak dla mnie absolutny "numero uno" w omawianym gatunku. W istocie gra polega na rytmicznym naciskaniu przycisków na padzie, tak aby powtórzyć sekwencję śpiewaną przez ufoków, zwracając uwagę na "timing" (znaczy się moment, w którym dany przycisk należy wcisnąć). Gra na początku wydaje się być bardzo trudna, jednak po kilkugodzinnym treningu można już "wymiatać". W stosunku do prequelu (też na DC), autorzy wrzucili wiele urozmaiceń, jak np. śpiewanie w chórkach, specjalne pojedynki z mistrzami danej profesji (gitarzystka, "bębniarka", organistka) czy renderowane tła (poprzednio mieliśmy sztuczne wstawki filmowe). Do tego wszystkiego gra posiada naprawdę potężną dawkę humoru i niesamowitą grywalność (po jednokrotnym ukończeniu gry odblokuje się możliwość zagrania w stare poziomy w nowej, jeszcze trudniejszej formie). Dostępny jest także tryb dla 2 Graczy (1 odpowiedzialny jest za ruchy pompki laski, natomiast drugi steruje strzałem z mikrofonu). Jako bonus do odkrycia mamy startę kiecak różowowłosej laski i serie nikomu niepotrzebnych gadżetów. Polecam wszystkim!

Ocena 8+

DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX

Tu z kolei mamy przykład marnej konwersji z poczciwego Szaraka. Niestety, grafika w tej grze odstrasza swym wyglądem (naprawdę KONAMI pokpiło sobie sprawę, serwując nam zupełnie nieznienioną oprawę graficzną). Gra wykorzystuje matę (niedostępna w Polsce - spróbuj przejrzeć oferty zagranicznych sklepów, np. liksang.com lub po prostu użyj standerdowej maty od PSX'a poprzez przejściówkę PSX/DC), i głównie tym się ratuje. Gra już się nieco postarzała ('98), ale nadal potrafi nieźle rozbawić i jeśli do tego wpadną na chatę znajomi, i przypadkiem jesteś również w posiadaniu maty (gra z użyciem pada nie wytwarza żadnych emocji), to możesz być pewien, że wszyscy będą się świetnie bawić. Na rynku DC pojawiła się także inna gra z tej serii, tyle że z podtytułem CLUB MIX - niestety owa produkcja ma totalnie źle dobrany repertuar utworów (trudno powiedzieć, co KONAMI rozumie pod wyrażeniem CLUB) i zakup tej odsłony Wam odradzam. Podsumowując, jeżeli jesteś fanem tej serii od czasów PSX'a i musz dostęp do maty - jest to pozycja obowiązkowa, w przeciwnym razie możesz sobie odpuścić tenże tytuł, bowiem grę odłożysz na półkę po godzinie zabawy.

Ocena 7

SAMBA DE AMIGO 2000



Gra zasłynęła z tego, że wykorzystuje dość egzotyczny przyrząd, jeżeli chodzi o konsolowe akcesoria, a mianowicie marakasy! Problem w tym, że w Polsce kupienia ich graniczy niemal z cudem. Ale trud zaopatrzenia się w owy bajer w pełni jest rekompensowany i dopiero wtedy gra pokazuje w pełni swoje możliwości. Generalnie machamy "grzechotkami" w rytm muzyki kamawałowej (dość przyjemne kawałki, m.in. 'Samba De Janeiro', 'Macarena', 'Take on Me' czy też 'Tequila'). W tle panuje istny chaos, różniste zwierzaki tańczą, skaczą, latają w rytm muzyki i do tego wszystkie kolorki wyświetlane nieźle dają po oczach - jest młodzieżowo. Do odkrycia przeszło 40 utworów muzycznych, dodatkowe mini-gry (jest oczywiście tryb dla 2 Graczy). Ta gra znakomicie nadaje się na domowe imprezki z udziałem kilku przyjaciół. Szkoda tylko, że nie każdemu dane będzie w pełni rozkoszować się tą grą - pad, choć jest w obsługiwany przez grę, nie sprawia już takiej radochy jak marakasy.

Ocena 8

PUYO PUYO DA! (JAP.)



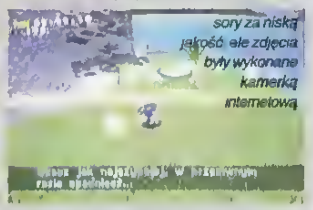
Do tej pory pierwsze 2 człony nazwy tej gry kojarzyły się z dość prostą gierką logiczną z udziałem kolorowych kuleczek, które należało układać w pionowe i poziome rzędy, co zaliczało ją do klonów TETRISa. Tym razem sympatyczne kuleczki trafiły do gry tanecznej. Jak się okazuje gra jest więc "hardkorowo" trudna, sekwencja do wystukania sięgają nawet 15 ruchów, które należy wykonać w dosłownie kilka sekund! Widać pewne podobieństwa do znanego hitu z PSX'a - PARRAPA THE RAPPER. Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt wrzucenia do gry muzyki typu J-Pop, która ma znaczący wpływ na ocenę końcową. Całkiem przyzwoita oprawa, dobry pomysł, wysoki poziom trudności - tylko muzyka nie ta.

Ocena 7-

CIEKAWOSTKI

Polska gra na DC?!

Polski akcent na Dreamcaście! Szykuje się bowiem polska wersja SONIC ADVENTURE!!! Projektem spolszczenie zajmuje się koles o ksywie Nettapu (tak, tylko jedna osoba!), praca idzie pełną parą, jak tylko pojawią się nowe informacje w tym temacie - dam Wam znać. Powyżej możecie obejrzeć screen z tegoż dzieła. Wszystkim zainteresowanym "konwersją" SONICa podaję adres e-mail autora projektu neowww@go2.pl



Nowe, nieoficjalne edycje?

Wiele gier zostało zawieszonych w dość zaawansowanym stadium tworzenia, dlatego jest szansa, iż wiele z powyższych tytułów zostanie jednak wydana w wersji UN-OFFICIAL (vide niedawno rozpowszechniony HALF-LIFE) poprzez wrzucenie ich kodów źródłowych na ogólnodostępne FTP-y. Jako pierwsze zostały rzucone pliki od CASTLEVANIA RESSURECTION (kilkupoziomowe grywalne demo) oraz PBA TOUR BOWLING 2001 (niemal pełna wersja).

Wkrótce w Japonii ma pojawić się również (tym razem oficjalnie) PROPELLER ARENA (screen) - niegdyś odwołany z listy wydawniczej SEGI - "erkejdowy" symulator powietrznych walk samolotów. Tytuł spod rąk mistrza Yu Suzukiego, za rzekomy związek z atakiem na World Trade Center (wieże, samoloty + budynki) port został zawieszony, teraz jest szansa, że gra jednak się ukaże (również na Xboxa), oferować będzie walkę do 6 Graczy naraz (on-line) i do 4 na Split Screenie, to wszystko w 3 trybach widoku (kokpit, 1st person i z tyłu samolotu). Pozostaje jedynie czekać.



Co jeszcze...

Jeśli już mowa o Kraju Kwitnącej Wiśni, pojawiła się tam kolejna nowa gierka na DC: jest nią BORDER DOWN - shooter 2D wzorowany na G-DARIUS (znany m.in. z PSX'a). Mysię ze po wielkim sukcesie IKARUGI gra rozejdzie się jak świeże bułeczki, tym bardziej, że jest konwersją z automatu bazującego na płycie NAOMI (tej samej, która tkwi wewnątrz Dreama) - w każdym razie liczą na to jej producenci.

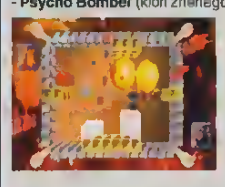


Filmy prezentujące grę w akcji można zassać z http://www.rynatex.de/borderdown/gamefront.htm

Kilka następnych gierek

Zespół całkiem zdolnych programistów z Epitech Console Laboratory, znanych posiadaczom DeCeków z uprzednio wydanego pakietu/kolekcji 4 gier (Wadagaza, System Rebellion 2042, Fantasy Force, Chicken Chase), chcąc wypromować swoje zdolności w tworzeniu gier postanowił wydać kolejną 3 pozycję.

- **Epifighter** (bijatyka - 25MB)
- **Sewing Flowers** (platformówka 3D - ok. 5MB)
- **Psycho Bomber** (klon znanego wszystkim BOMBERMANa - patrz screen - tylko dla dwóch lub więcej Graczy - ok. 5MB)



Gry są oczywiście darmowe, a żeby wejść w ich posiadanie wystarczy mieć peceta z nagrywarką i dostępem do internetu, a następnie ściągnąć z poniższego adresu interesujące Was pozycję.

http://www.epitech.net/labconsole/#projects2003

BUGI KIEDY STERKI LITCHE TP.



Deszcz coraz bardziej wzmaga się za oknem. Wietrzysko unosi spadające z drzew liście, a robale czym prędzej wwiercają swoje nozdrza w... no właśnie, robale, to jest to co nas w tej chwili najbardziej interesuje. Po przeczytaniu kilku waszych opinii, zdecydowałem się wprowadzić kilka kosmetycznych zmian od przyszłego miesiąca, które według mnie bardziej urozmaicą ten kącik. Zgodnie z Waszymi życzeniami od bieżącej edycji wchodzą mniejsze błędy, które bez problemu da się zrozumieć (i wykonać) bez wizualnej dokumentacji. Pamiętajcie, że to dział traktujący nie tylko o błędach, ale też o trikach, skrótach itp. Dlatego jeśli znajdziecie jakieś (nawet najmniejsze) ułatwienie w grze, to bezzwłocznie opiszcie je i wyślijcie na mojego maila: mashter100@o2.pl. Wciąż czekam na jakieś konkretne kasety wideo lud CeDeki - e razem ze mną czekają nagrody. I tak, za miesiąc pojawią się już pierwsze Wasze bugi. Do listopadowego przymrozku. □ [meshter]

Tekken 4 - nabicie z ziemi



Wybierz Bryane, a drugiemu Graczowi ustaw koniecznie Henka. Zadanie jest bardzo proste. Gracz nr 2 wykonuje p,p+1+4 (alternatywne uderzenie z beńki - screen nr 1) a Ty zaraz po czołowym młocie naciskasz 1+2 i oddajesz mu dokładnie tą samą techniką (obrazek nr 2). Kiedy dziad upadnie na ziemię wykonaj (musisz wyczuć timing) d.d/p,p+2, po uderzeniu przytrzymaj "przod" a wtedy naj(nie)zwyczajniej w świecie podniesiesz go z ziemi (screen nr 3) i przerzucisz na drugą stronę (screen nr 4). Wygląda to po prostu kosmicznie! Można oczywiście kontynuować akcję wklepując standardowo dwa razy d+2 i d/p+3 lub wysilić się na coś bardziej ambitnego.

Tekken Tag T. - rzut w powietrzu



Wybierz parkę Paul/Law, a do bicia ustaw Unknown. Teraz musisz wykonać specjalną TAGową akcję. Najpierw Lawem wstukaj p+2~1 (screen nr 1) i szybko zmień się na Pula, którym od razu po wbiegnięciu wykonaj 2 2. Phoenix wybije oponenta wysoko w górę (screen nr 2), a Ty będziesz mógł zrobić co tylko zechcesz. Tylko ze oprócz jakiegoś silnego juggla możesz tu włożyć jakikolwiek rzut! Kiedy Unknown będzie już w ostatniej fazie opadania użyj np. p p+1+2. Paweł chwyci wiszącą w powietrzu postać (screen nr 3) i ciepnie nią na koniec ekranu (screen nr 4). Jeśli szybko się wyTAGujesz, to jeszcze zdążysz włożyć jakiegoś gwaranta (np. wślizg). Najlepiej zamiast Ława wziąć do pary Unknown, bo wtedy jak się po rzucie wylosuje Bob, to po wyTAGowaniu siedzi unblok - akcja za półtorej energii!

Tekken 3 - matrixowa osłonka



Wybierz Ogre a, a Graczowi nr 2 ustaw postać, która ma jakiś cios z podjazdu (np. Kinge). Niech Gracz nr 2 wykona jakikolwiek multiparts z podjazdu, a Ty szybko zrób osłonkę (screen nr 1). Kinga odrzuci na koniec ekranu, a Ty wciąż będziesz w osłonce. Teraz Gracz nr 2 szybko musi przeturlać się w Twoją stronę i jeśli zrobi to odpowiednio szybko, to zamrozi go na 2 sekundy (screen nr 3) i będziesz mógł włożyć co tylko zechcesz. Oczywiście polecam wsadzić cios nieblokowalny t+2+3 (screen nr 4) - nieziemsko kroi!

Tekken 2 - niekończąca się opowieść



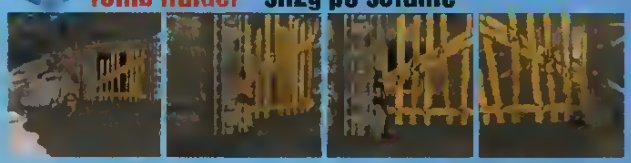
Wybierz Yoshimitsu i kogokolwiek do bicia. Wykonaj d/p+2 (screen nr 1) i kiedy postać będzie w powietrzu - juggluj t+1, d/t+2 2 (screen nr 2). Gdy przeciwnik upadnie na ziemię, wstukaj FC d/t+3,3 3 3 4 (screen nr 3). Po tej serii oponent odleci dosyć daleko, jednak to w niczym Ci nie przeszkodzi. Bez chwili zwłoki podbiegnij do lecącego ciała i ponownie wykonaj FC d/t+3,3 3,3,4 - konsekwentnie powtarzaj aż przeciwnik nie zginie (screen nr 4). No cóż, gdybym wiedział o tej kosmicznej akcji w czasach turniejów TEKKENa 2, to pewnie wygrałbym mistrzostwa świata :)

Devil May Cry - kosmetyka



Screen nr 1 - Na początku gry nie musisz okrążać całej komnaty, żeby dostać się na wyższy poziom. Wystarczy ze wskoczysz na balkon wskazany na obrazku (nie jest to super proste, ale opłaca się skorzystać).
Screen nr 2 - Kiedy już wskoczysz na balkon pokazany na screenie nr 1 i zbierzesz czerwone kulki, nie musisz biec do rozwidlenia, gdzie możesz wyjść jeszcze wyżej. Skorzystaj ze ściany wskazanej na zdjęciu (musisz odbić się od niej pod dobrym kątem) a w sekundę znajdziesz się na najwyższym piętrze.
Screen nr 3 - Level 2. Jak już dojdziesz do komnaty widocznej na obrazku (tej z fontanną), nie musisz wspinać się po żadnych kondygnacjach, żeby wyjść na werandę. Wystarczy skoczyć i dobrze odbić się z miejsca zaznaczonego na zdjęciu, a w powietrzu kierować się w lewo.

Tomb Raider - ślizg po ścianie



Level 1. Dojdź do miejsca pokazanego na screenie nr 1 i ustaw się dokładnie tak jak pokazuje to drugie zdjęcie (zwróć uwagę jakiego wzorku na murze Lara dotyka głową). Teraz wykonaj trzy skoki w miejscu. Dzięki temu zabiegowi powinieneś wystarczająco głęboko wpaść w teksturę (screen nr 3), żeby móc prześlizgnąć się po ścianie. Wciśnij i przytrzymaj wolny kroczek w lewo ("L2") w po kilku sekundach znajdziesz się za drewnianymi drzwiami (screen nr 4), które blokowały drogę do ostatniej komnaty w tym poziomie, innymi słowy: właśnie przeskoczyłeś do 3 levelu.

Mortal Kombat 5 - piruet na złoty medal



Wybierz Sub-Zero i kogokolwiek do bicia. Wystrzel ze zmrożonych dłoni lodowy projectile (d,d/p p+ip) i dla większego efekciarstwa przeskocz na drugą stronę przeciwnika. Teraz uderz go dwukrotnie uppercutem (d+2) i zamroź w powietrzu (d d/t,t+hp). Kiedy oponent zawiśnie w powietrzu staraj się iść jak najdalej przed siebie, a po kilku krokach powinieneś zacząć się kręcić niczym łyżwiarz podczas wykonywania piruetu (można uchwycić całkiem dziwne pozycje - screen nr 3). Po chwili koleś zacznie spadać (tyłkiem na Twoją twarz :), a Ty podczas lotu wypłać mu jakiś potężny cios w zad.

Tekken - blokowanie plecami

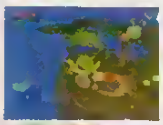


Obydwoje (Ty i drugi Gracz) wybierzcie jakiekolwiek postacie. Przeskocz nad postacią (na drugą stronę) i nie odwracaj się. Gracz nr 2 niech zwróci twarz w kierunku Twoich pleców i zbliży się na odległość zasięgu jakiegokolwiek ciosu. Zadanie jest proste: wystarczy ze będziesz naciskał z idealnym timingiem dany kierunek w zależności od wysokości uderzenia przeciwnika (high/medium - tył, low - d/t). Dzięki temu trikowi jesteś całkowicie bezpieczny stojąc plecami. Tym sposobem możesz nawet zablokować całe 10 hit combo! Na screenach widzisz jak robot blokuje całą "dychę" od Kinga.

N-klawe

Wind Waker - Nintendo Gallery

Ze wszystkich questów WW uzupełnianie galerii jest najbardziej czasochłonne, ale z pewnością potrafi dostarczyć sporo satysfakcji, zwłaszcza fanatykom serii. Jak przy każdej działalności hobbystycznej – a za taką uważam robienie zdjęć wszystkiemu co się napatoczy pod obiektyw (nawet na drzewo uciekać) - potrzeba kilku niezwykle to rekwizytów. Po pierwsza konieczny jest Deluxe Picto Box, który można zdobyć wykonując quest Lenzo lub kończąc grę. Po drugie Deku Leaf, ale to normalka. Wejście do galerii znajduje się w Forest Haven. Na obszarze z Deku Tree trzeba dostać się z pomocą Baba Buda na potkę mniej więcej w połowie wysokości pomieszczenia. Na zewnątrz ustaw wieżę w kierunku północnym.



Przelot na wysepkę z wejściem jak do schronu i pogadaj z gościem. Użyj Hyon Pear i w postaci mewy uruchom wskazany przycisk. Otworzysz w ten sposób pokrywę oraz opuścisz drabinę, co znacznie ułatwi odwiedzany w galerii. Aby zostać członkiem galerii należy dostarczyć rzeźbiarzowi zdjęcie w ściśle określonym formacie.)







1 Fotografie w kolorze absolutnie nie czarno-biała
2 Fotografowany obiekt powinien patrzeć w stronę obiektywu
3 Zdjęcie musi obejmować całą sylwetkę obiektu
4 Obiekt musi podchodzić pod jedną z kategorii tematycznych odpowiadających określonym pomieszczeniom galerii: Forest Haven, Dragon Roost Island, Common Enemies (zwykli przeciwnicy), High Level Enemies (wymiatacze oraz szefostwo), Outset Island, Windfall Island, Great Sea.

Po akceptacji zdjęcia gość spędzi jeden dzień pracując nad figurką. Czas oczekiwania można łatwo przyspieszyć, grając na zewnątrz dwa razy Song of Passing. Jack pojawiwszy się w galerii po raz pierwszy z nim mieszkańcy fajnej fotki to mewa z miejsca pstryknąć jedną dolfikwantów, który stoi obok lady.

Lista figurek (134 sztuki)

Nie ma możliwości zebrania całej kolekcji podczas pierwszego przechodzenia gry, wystarczy jednak po ukończeniu zapisać stan na osobnym slocie, aby za drugim razem mieć dostęp do swojej kolekcji. galeria otwarta będzie od początku.

Niektóre fotki można zdobyć jedynie drogą zakupu ich u Lenzo. Dotyczy to m.in. postaci/stworów, którym nie sposób zrobić zdjęcia, bo pojawiają się np. tylko w przerywnikach (Jabun). Będą dostępne po ewentualnym napotkaniu postaci i podczas określonych faz księżyca (w nocy o następującym dniu).

Pokój 1 - Forest Haven (14 figurek)
Makar - Korok z niebieskimi skrzydełkami
Fado - do kupienia u Lenzo podczas drugiego przechodzenia gry
Deku Tree - strażnik lasu, wielkie drzewo w Forest Haven
Ehma - Korok siedzi on Needle Rock Isle
Hollo - Korok, siedzi stole w sklepie z miksturami w Forest Haven
Olivio - Korok, urzęduje na Eastern Fairy Island
Drona - Korok, urzęduje na Private Oasis
Komon - Korok, urzęduje na Mother & Child Isles
Irch - Korok, urzęduje na Shark Island
Linder - Korok urzęduje na Greatfish Isle
Aldo - Korok, urzęduje na Cliff Plateau Isles
Oakin - Korok, urzęduje na Star Island
Carlov the Sculptor - najlepszy rzeźbiarz w okolicy, pracuje w samej bieliźnie, wykonawca figurek
Manny - gość pojawi się w galerii jak tylko zostanie otwarta

Pokój 2 - Dragon Roost Island (11 figurek)
Medli - nasza dobra znajoma amatorka harfy
Laruto - do kupienia u Lenzo podczas drugiego przechodzenie gry
Komali - syn wodza Rito
The Rito Chieftain - wódz Rito
Kogoli - pstryknij fotkę zanim zagrasz Earth God's Lyric, aby obudzić Medli
Poshki - Rito z notatnikiem ciągle zajęty
Skett & Akoot - strażnicy wodza Rito
Koboli - Rito od sortowania listów
Boito - członek czasami sortujący listy
Heskit - Rito szukający złotych piór dla laski (ten z wieżnicy)
Quill the Postman - listonosz Rito, najszerw wykonał figurkę wodza
Veloo - sympatyczny smoczek, obrońca Rito
Zephos & Cyclos - fotkę Cyclosa można zrobić wpadając w centrum jego cyklonu, przed pokonaniem go
Nari - listonosz Rito, bardzo niecierpliwy
Nomali - kolejny Rito z notatnikiem
Basht & Kisht - siły bezpieczeństwa Rito
Obli - przebywa na prowadzący konkurs szybowania na Flight Control Platform
Willi - brat Obli

Pokój 3 - Common Enemies (19 figurek)
Floor Master - fioletowa ręka wyrastająca z podłogi
Magtail - zwijająca się w kłębek opancerzona gąsienica
Keese & Fire Keese - nietoperki
Bokoblin - popularny przeciwnik: maczety, patyki i te sprawy
Red Kubble & Blue Bubble - latające płonące czaszki
Kat - jak by to ująć no... szczur
Baba Baba - mięsożerne łodygowate rośliny
Miniblin - małe, upierdliwe stadne "diabły"
ChuChu - różnokolorowe żelki
Peahat - latająca roślinka
Gyorg - rekin
Octorok - małe ośmiornice pluące kamieniami
Seahat - wielkie latające morskie ryby-rośliny
Kargaroc - duże kolorowe ptaszyska
Armos - małe statuy
Armos Knight - duże statuy
Morth - małe kulki z kolcami
Poe - duchy
ReDead - zombiaki

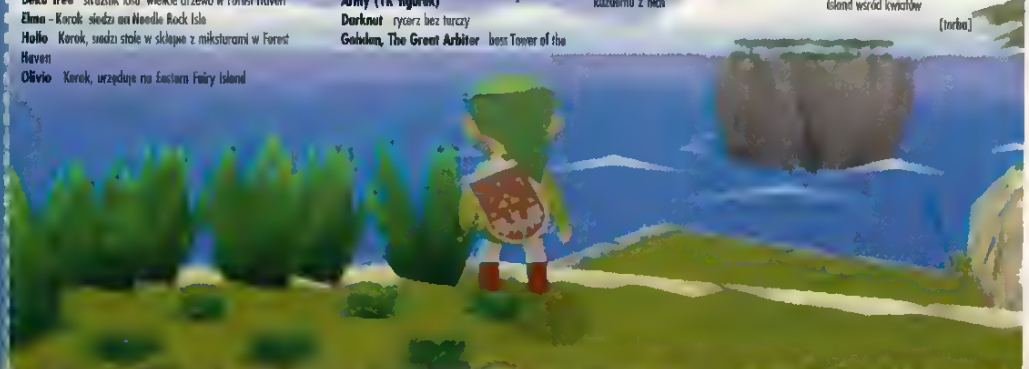
Pokój 4 - High Level Enemies, Gonon's Army (11 figurek)
Darknut - rycerz bez turczy
Gohdan, The Great Arbiter - boss Tower of the Gods, zdjęcie można zrobić po walce
Darknut 2 - rycerz z tarczą
Wizzrobe - ptako-podobna magowie
Mighty Darknut - rycerze w płaszczach, labirynt Phantom Ganona
Moblin - świnioki z widłami
Phantom Ganon - można kupić od Lenzo na drugim przechodzeniem gry lub pstryknąć fotkę podczas finałowej walki
Wizzrobe - mini boss Wind Temple
Staffos - szkielety
Jalhalla, Protector of the Seal - boss Earth Temple
Gunendorf - do kupienia od Lenzo lub podczas finałowej walki pstryknąć fotkę, zrobić Save i zresetować
The Monstrous Helmaroc King - wielkie ptaszysko, boss Forsaken Fortress
Mothula - ewnd za skrzydłami lub bez - Forbidden Woods
Puppet Ganon - boss Ganno's Tower
Molgera - Protector of the Seal - boss Wind Temple
Kalle Demos - boss Forbidden Woods, można zrobić zdjęcie za drugim razem w wieży Ganona
Gohma - boss Dragon Roost Cavern, można zrobić zdjęcie za drugim razem w wieży Ganona
Big Octo - jedna z wielkich ośmiornic

Pokój 5 - Outset Island (14 figurek)
Crab - kraby
Mesa - gość siedzący w trawie
Jabun - do kupienia u Lenzo podczas drugiego przechodzenia gry
Orca - gość od mleczka
Sturgeon - brat Orca, piętro wyżej
Sue-Belle - laska z dzbankiem na głowie
Seagull - mewa
Aryll - z pierwszym przechodzeniem gry zrób zdjęcie babci, aby zdobyć figurkę Aryll
Link's Grandma - babcia Linka
Wild Pig - dzika świnia
Rose - babka której trzeba przynieść prezenty
Abe - gość w domu obok zagrody ze świniami
Joel - mały dziecioch
Zill - drugi mały dziecioch z intrygującym spikiem

Pokój 6 - Windfall Island (27 figurek)
Mimmco - babka przy sklepie z miksturami
Anton - gość łażący naokoło miasta
Missy - starsza babka stoi na małym molo
Kreeb - facet w żółtym kapeluszu, obok drabelskiego młyna
Garrickson - gość w czerwonych ogrodniczkach
Pompie & Vera - dwie plotkary, dwa zdjęcia
The Shop Guru, Zunari - sprzedawca Eskimos
Tott - tancerz
The Pictographer, Lenzo - fotograf
Windfall's Gang of Boys, The Killer Bees - banda dzieciaków, trzeba trzasnąć fotkę każdemu z nich
The Joyful Teacher, Mrs. Marie - nauczycielka
Potova & Joanna - dwie małe dziewczynki, dwa zdjęcia
Maggie's Father - ojciec Maggie, początkowo jest przy molo, później w rezydencji
Maggie - po ratunku dziewczyn z fortecy mieszka w rezydencji
Mila - po ratunku dziewczyn z fortecy jest obok sklepu Zunariego
Mila's Father - na początku w rezydencji, o po ratunku dziewczyn z fortecy - przy molo
Gummy the Sailor - marynarz
Knne the Sailor - marynarz
Dampa the Sailor - marynarz
Candy the Sailor - marynarz
Linda - laska w pomarańczowej sukience
Sam - siedzi na ławce
Gillian - dziewczyna z kaworami
Gossack - gość z kafejki
Bomb-Master Cannon - prowadzi sklep z bombami
The Potion Master, Doc Bandam - prowadzi sklep z miksturami
Kamo - gość siedzący w dzień na schodach

Pokój 7 - Great Sea (24 figurki)
Fairy - zwyczajna mała wróżka
Great Fairy - Wielka Wróżka, do kupienia u Lenzo za drugim przechodzeniem gry
Queen of Fairies - Królowa Wróżek, do kupienia u Lenzo za drugim przechodzeniem gry
Traveling Merchants - jeden z Goronów podróżujących z plecakiem
Old Man Ho Ho - gość z teleskopem w różnych miejscach
Moko, Niko, Zuko, Hudge, Senza, Gonzo - piraci Tatry, aby zdobyć cały zestaw, za pierwszym przejściem gry trzeba koniecznie zrobić zdjęcie Tatry
Totra - aby zdobyć figurkę trzeba pstryknąć jej fotkę w Tower of Gods zanim przebudzi się jako Zelda
Mermon - jedna z ryb wyskakujących z wody w celu uzupełnienia mapy
King of Hyrule - Król Daphnes Nohansen Hyrule, do kupienia u Lenzo za drugim przechodzeniem gry
Link & the King of Red Lions - nagroda za skompletowanie wszystkich figurek w kolekcji z wyjątkiem Knuckle po jej zdobyciu NIE MOŻNA dostać figurki Knuckle
Princess Zelda - pstryknij zdjęcie podczas finałowej walki, zrób Save, zresetuj grę i wróć do galerii
Salvage Corp. - ekipa nurków na łodzi
Salvatore - prowadzi mini-gry na Windfall Island oraz Spectacle Island
Lost the Sailor - gość prowadzi Boating Course
Needle - właściciel pływającego sklepu Tingle na Tingle Island
Ankle - Tingle Island - na wieżyczce
David, Jr. - Tingle Island - na wieżyczce
Knuckle - na Outset Island z pomocą Tingle Tunera, trzeba podczas za śladami po rozwiązaniu zadania Knuckle padła się i będzie można go dorwać na Tingle Island wśród kwiatów

[tarba]



powrót do przeszłości

Branżowy Przegląd Prasowy

ROK 1996, LATO - EDGE #33
- Wywiad z Dave'm Perrym, obecnie jednym z najbardziej rozpoznawalnych programistów wówczas - szefem raczkującem dopiero SHINY ENTERTAINMENT
EDGE: Kto Twoim zdaniem robi najlepsze gry?
D.Perry: SEGA na konsole, NAMCO na automaty, Westwood na PC
EDGE: Czy jest jakaś gra, przy której usiadłeś i powiedziałeś 'Cholera, szkoda za ja nie zrobiłem tej gry'?
D.Perry: Virtua Fighter 2 jest doskonały technicznie. Firmy, które obserwuję i podziwiam to teamy SEGI (AM), NAMCO, RARE i PSYGNOSIS

ROK 1996, LATO - EDGE #35
- Tuż przed łeunchem N64 w Stanach Zjednoczonych SONY obniżyło cenę PlayStation do 199 dolarów. Następnego dnia to samo uczyniła SEGA z Saturnem. Szef Nintendo of America, Howard Lincoln skwitował to następująco: "Myślę, że w szefostwie SONY panuje strach. Obniżka to akt desperacji wywołany faktem pojawienia się naszej konsoli". Być może panom z koncernu elektronicznego zdarzyło się trzaść portkami, niemniej wykazali się dalece bardziej dalekowzroczną polityką niżli Big N.

- W tym samym numerze ukazuje się recenzja "Super Mario 64" EDGE ocenia ją na 'dychę' (10/10), kończąc tekst komentarzem "Świat gier video właśnie uległ zmianie na zawsze'

ROK 1997, LATO
Electronic Gaming Monthly #96
- Plotki na temat filmu opartego na jednym z najsłynniejszych shooterów FPP w historii, QUAKE. "Prawa zostały już wykupione przez Paramount Pictures i wszystko wskazuje na to, że w okolicach Świąt Bożego Narodzenia w 1998 roku obraz będzie można oglądać w kinach. Dziś jest już "dawno po 1998" i nadal co pewien czas, rozbrzmiewają plotki o ekranizacji "Kleja". Póki co na plotkach się kończy.

ROK 1998, LATO - CTW
- Liczba upłynnionych konsol PlayStation w Wielkiej Brytanii wynosi już 2,5 miliona, we Francji i Niemczech nabywców znalazło kolejne 1,75 miliona sztuk. W sumie liczba PALowych konsol przekroczyła 10 milionów, co stanowi niekwestionowany sukces SONY.

ROK 1998, LATO
Electronic Gaming Monthly #109
- Na tapecie Dreamcast i dwie szychy - prezydent Sega of America Bernie Stolar i Shouichirou Inmajin, szef Sega Enterprises. Na pytanie 'Czy amerykańska premiera DC będzie miała miejsca na jesieni 1999 dlatego, że PlayStation będzie wtedy tańsze?" Inmajin odpowiada: "Nasz koncern ma gorszą pozycję w USA i w Europie niż w Japonii. Penetracja tamtych rynków przysparza wielu trudności". Znacznie mniej stonowany jest Stollar: "Dreamcast jest mostem Segi do przywództwa w konsolowym świecie w XXI wieku". Buhahe! Co mamy dzisiaj? Segę bez Stolara a "konsolowy świat' bez Segi.

- Peter Molyneux z Lionhead puścił farbę, jakoby niewiele brakowało, by doskonałe "Black & White" trafiło na Dreamcasta. Maszynka Segi miała dość mocną kartę przetargową, gdyż bardzo użyteczny do rozwoju postaci byłby VMS.

ROK 2000, LATO - CTW
- Microsoft oświadcza, że Lionhead Petera Molyneux będzie pierwszym First Party Oeveloperem tworzącym gry na Xboxa.

- Podczas japońskiego Spaceworld ma miejsce długo oczekiwany moment - NINTENDO pokazuje światu GameCube'a oraz GBA. Jednocześnie wyznacza priorytety firmowej polityki - zabawa on-line oraz niskie ceny. Drugie - jak najbardziej realizację pierwszego lepiej pominąć milczeniem. [koso]

TEŻ BYM TAK CHCIAŁ



Golden Sun
the Lost Age



Posiadać moce psychiczne - oczywiście. Przesuwać przedmioty (i ludzi:) na odległość, czytać w myślach, zmieniać strukturę materii... Jak na razie tylko w obu częściach Golden Sun takie patenty są możliwe, zaś w przedstawionym tu opisie drugiej odsłony tego - naprawdę - arcydzieła (osobno stanowią znakomite gry, lecz jako całość po prostu hit) zawarłem objaśnienie przebiegu akcji oraz towarzyszących mu zagadek logicznych (których w całej grze jest mnóstwo), niestety bez opisów dodatkowych lokacji, których jednak szukajcie w Kąciku RPG. No i w owej drugiej części w końcu wyjaśnia się, co dokładnie oznacza tytuł tej gry. [Star]

INFO - PANEL

GBA
Camelot
RPG
1
80 godz.
średni
-
8
88%



OPIS

Nowy początek

Po wyjściu z wieży i scence ruszamy w lewo, po schodach wyżej i po wmoreści w dół. Po drodze kilku bandytów załatwiamy ich bez problemu. Po wyjściu na mapę scenka i po chwili nasza dryfująca wyspa dobija do nowego lądu. Po odzyskaniu kontroli dołączamy Felixem leżących towarzyszy i wchodzimy na kontynent Indra. Tuż obok trafiamy na miasto.

Daila

Tutaj na razie nic specjalnego, więc po "obłukaniu" skrzynek wychodzimy drogą na południe. Po chwili dołącza się pierwszy Djinni Echa (co prawda Venus, lecz najlepiej dać go Sheibie). Kierujemy się teraz na południe, a na rozstaju w lewo, w dół i mostem w prawo - droga doprowadzi do świątyni.

Kaederece Temple

Aby wejść do środka, ruszamy lewą stroną przy płocie i Whirlwindem oczyszczamy wejście do jaskini. Po dotarciu na plac wchodzimy do budynku i po scence za gościem do labiryntu. W środku lewą stroną i górą do przejścia, pomiędzy kolumnami na lewo i w górę do drabiny o potem na brzeg i po kolumnach na półkę z przejściem. Po lewej kolejne przejście dalej w dół wodospadu i w górę nurtu. W następnej jaskini kolumnę przesuwamy na gejzer po prawej i po wejściu na lewy dostajemy się na górę (jak zrobimy na odwrót, dotrzemy do skrzynki). Teraz po linie, palem pień za uskokiem przesuwamy (Move) pod wylot pory, po linie dalej, półką po prawej i po paru skokach do przejścia dalej (linę i Djinna na razie olewamy). Blokujący drogę kociak przesuwamy na bok i przygotowujemy się do walki.

Boss: Chestbeater x3
Małpy dysponują dość silnymi atakami fizycznymi, lecz względnie szybko padają, zwłaszcza potraktowane kilkoma atakami obszarowymi.

Po walce drabiną wyżej i scenka, po której dostajemy Lash Pebble (daje technikę Lash). Nim opuścimy świątynię, wracamy do miejsca z liną i Djinnem (używamy Lash) i po walce zyskujemy Fogo (Mercury). Wracamy do Daila (odpoczyć), a następnie (po wyjściu) ruszamy bezpośrednio w prawo.

Shrine of Sea God

Po scence z dziećmi używamy Lash i przechodzimy dalej. W następnej sali Djinni ucieka, więc biegniemy za nim. Kierując się po śladach, za rzeką na południu wschodzimy do prawego lub lewego przejścia, powrót i tym razem dołem. W końcu docieramy do Djinna, zaś aby go złapać, przesuwamy znicz w wyrwę w murze i zaganiamy stwora w sytuację bez wyjścia. Po krótkiej walce (jeśli ucieknie, wychodzimy i wracamy do sali) Breath (Jupiter) jest nasz. Tutaj na razie wszystko, wracamy więc na drogę z Daila i na dolnym skrzyżowaniu kierujemy się w prawo.

Dehkae Plateau

Schodami na górę i wpadamy do jednej z dziur, o następnie przejściem w górę i można iść dalej. Po kolumnach na drugą stronę, umiejętnie przechodzimy po pękniętym podłożu, potem po kolumnach i kolejne pęknięcia - tym razem specjalnie spadamy na dół. Droga prowadzi do Djinna, o gdy ucieka - za nim. Przez most na drugą stronę, a po uaktywnieniu Djinna powrót i drogą w dół przy lewym brzegu przepaści. Za linami przesuwamy dalszy słup w prawo i wspinamy się po rosnącym na nim bluszczu. Powyżej można użyć Lash by zgarnąć skrzynkę, a potem spychamy pobliski słup i schodzimy po nim na wiodącą dookoła drogę. Dalej trafiamy na kamienne słupy, które niszczymy skacząc na nie dwa razy (na jeden skoczemy ze słupa z bluszczem), spychamy słup ze środkowej skały i ustawiony tak, aby przeskoczyć na drugą stronę. Wschodzimy da jaskini - tam czeka Djinn. Na początek przedostajemy się do przejścia na dole po prawej, a na garze stojemy na pęknięciu po prawej (by spasc), dzięki czemu stwórek upuszcza Pound Cube (ze zdolnością Pound). Ruszamy za kalesiem. Po zejściu na dół Pound charakterystycznej kolumny i w końcu łoplemy Djinna (bo mi ma jak uciec). Po walce Cannan (Mars) jest nasz. W końcu po kolumnach przeskakujemy do wyjścia.

East Indra Shore

Na pobliskiej plaży widoc statek - po scence wychodzimy i kierujemy się na zachód. Po drodze Indra Cave - tam znajdujemy tablicę umożliwiającą pierwszy łączony summon - Zagan. Dalej przez mosty ruszamy na południowy-wschód, by dotrzeć do miasta, zahaczając po drodze o pobliski las (patrz mapa), by zdobyć Djinni Ime (Venus).

Madra

Po scence polecam zakupy, a następnie ruszamy do wejścia na zachodniej stronie wioski, gdzie po kolejnej scence zagadujemy Piersa (polecam też wykonać Mind Read). Po wyjściu i kolejnej rozmowie (powiedziec "Yes") ruszamy na wschodnią stronę miasta, gdzie znajdują się dwa wejścia do podziemi - obok jednego z domów oraz powyżej leżącego skarpie po prawej (droga z połowy schodów wejściowych) cmentarze - z tego korzystamy. W środku, po dojściu do głównej sali i rozwiązaniu klimycznych zagadek docieramy do skrzynki zawierającej Tremor Bit (psynergy Tremor). Tutaj na razie wszystko, opuszczamy więc miasto i przez Madra Drawbridge na północnym wschodzie docieramy do Osenia Cliffs, przez które przechodzimy na kontynent Osenia.

Yampi Desert

Pustynia to pierwszy cel naszej wędrówki. Po kilkukrotnym wykorzystaniu zdolności Pound spotykamy grupę gości z Madre, a dalej na następnej planszy musimy dostać się do północnej części terenu, gdzie za prawym słupem kryje się drabina. W tym celu "poundujemy" wpierw blokujący przejście słup zaraz przy wejściu, a następnie kierujemy się da gary i na wschód, gdzie uzbrojeni kolejny, aż dacie rady da owej ukrytej drabiny. Górą docieramy do Djinna Blitz (Jupiter), po walce schadzamy niżej i ze wschodniej części spuszczamy się wyżłobieniem na dół i przechodzimy na następny teren. Za środkowym słupem drabina i ruszamy w górę na następną planszę. Pod pachem coś się porusza, więc Pound słupa o stwórek daje dyla na następny lecie. Czynność powtarzamy jeszcze dwa razy (trzeba wyczuć moment) i w końcu stajemy do walki.

Boss: King Scorpion
Walka nie należy do trudnych, ważne tylko aby trzymać postacie na maksymalnych HP gdyż ataki bossa (tylko na jednego) zadają słuszne obrażenia. Po starciu otrzymujemy Scoop Gem (czar Scoop) i wracamy na teren z ekipą z miasta. W lewej dolnej części planszy można użyć nowej psynergy, co ujawni drabinę w dół, a podziemnym przejściem i skalnymi drabinami przechodzimy na nowy teren (po scence). Tam wejście do groty - w środku odpowiednia manewrujemy płynąc strumieniami piasku, aby zgarnąć skrzynki i dostać się da przejścia po prawej. Po wyjściu na zewnątrz i przejściu pieskowym wodospadów ruszamy na wschód i do wyjścia na północ.

Alhafra

Po wejściu do miasta i scence ruszamy ze ekipą, a po zakupach na prawo do Eastern Alhafra - po scence z marynarzami wchodzimy pod pokład statku. Tam spotykamy Briggsa, z którym po chwili toczymy pojedynek. Uprzedzam, że walka jest trudna i być może warta wpierw zwiedzić inne lokacje kontynentu, lecz wygrana i teraz jest możliwa.

Boss: Briggs plus Sea Fighters
Briggs startuje co prawda tylko z jednym przybocznym piratem, lecz po chwili wzywa kolejnego, a jak ktoregos braknie, to ponownie woła o posiłki (w sumie Sea Fighterów jest czterech). Na początek zajmujemy się tylko Sea Fighterami, aż bossowi wyczerpię się ich zasoby, jednocześnie regularnie się leczące, gdyż gaśnie pokuję masakryczny damage (około 60 na jednego), a w dodatku są bardzo odporni na czary i summony. Nie można pozwolić, aby jakaś postać nam zginęła, bo wtedy marne szanse, dlatego warta w tej walce korzystać z opcji Defend. Pozbawiony wsparcia Briggs jest nadal niebezpieczny, jego Oil Drop (atak typu Fire) zabiera większość życia całej druzyne, na szczęście dobrze wchodzę w niego summony, więc w miarę możliwości "uwalniamy".

Djinny. Po walce następują scenki, po których ruszony podpakładem w dół - gdzie po przesunięciu skrzyń, w sekretnym pomieszczeniu ze nią używamy Tremora aby z szafy spadł Large Bread. Gdy wychodzimy na pokład, druzyna postanowia naprawić statek. Po złomanym maszcie i po linie przechodzimy na północną część pokładu, a następnie po linie (Lash) na zbocze, schadzimy niżej i Pound kalumny. Powrót - z masztu spychamy do wody dwa dzwne kamienie, a potem belkę i skrzynię, a następnie po linie schadzimy na utworzoną drogę. Skakemi na drugi brzeg, przepychamy skrzynię, przechodzimy z drugiej strony i przepychamy ją jeszcze raz i do wody. Niestety ze skały na środku nic na razie nie da się zrobić, więc odwiedzamy jeszcze burmistrza (niczego nie daje mimo obwinic) i chłapaczkaw stojącemu przy schodach (od strony portu) dajemy Large Bread, dzięki czemu gostek pilnujący przejścia pod domem burmistrza usuwa się z drogi. Przejscie to prowadzi do Alhafren Cave, gdzie znajdujemy kilka fantów i możemy opuścić miasto, by skierować się z powrotem na pustynię. Tym razem kierujemy się do wyjścia na południu, skąd po krótkim marszu docieramy do wielkiego głazu na środku pustkowia.

Air's Rock

Na miejscu używamy Whirlwindu stojąc u dołu dzwnego kamienia, a powstaje przejście na północ. W całym kompleksie czeko nas podobna praca i ta mnóstwo razy, zaś celem jest oczyszczenie ścieżki prowadzącej na zachód, którą dorhodzimy do wielkiego Wind Stone - poprzez który Whirlwindem oczyszczamy scenę odkrywając drabiny. Na górze przemieszczamy się z pomocy drabin i wirów wytwarzanych przez statuy w kształcie twarzy, oczyszczając drogę poprzez przepychanie kolumn. Powyżej drabinami do następnego terenu, tam na wyższej półce przepychamy jedną kolumnę, powrót i po przeskoku na wir po prawej na górę i przesuwamy drugą. Przeskoczywszy zsuwamy się na wir, który transportuje nas do drabiny. Wchodzimy nią na teren spowity mgłą, ciągniemy kolumnę by odblokować przejście i wracamy dwie plansze wcześniej, gdzie wcześniejszym drabinami osiągamy ów zamglany teren (z innej strony). Kolejny wielki Wind Stone rozprasza mgłę, więc na górę drabiną po lewej. Na szczycie kolejny Wind Stone, który odsłania grotę. Na tok - teraz labirynt wewnątrz gory. Korytarz prowadzi da głównej sali, w której na razie nic ciekawego, a za nią (przejście po lewej) kierujemy się w prawo, gdzie we wschodniej części labirytu słupy ustawiamy, jak na screenie (szory po prawej potrzeba wpierw "poundnąć"). Przechodzimy pod zamkniętą kamieni i używamy Whirlwindu, a następnie ruszamy powstałą ścieżkę, gdzie kolejny kamień i kolejny raz używamy wiru (tym razem w drugą stronę). Nowym przejściem docieramy do kolejnej przesuwnej kolumny, wracamy do poprzedniego



karytarze i przeskakujemy dalej. Jedynę dostępną drogą akcjonamy przepaść, przesuwamy kolumnę by uwolnić jeden, a wygasac drugą strumień pory, potem do gary i powtórka, z tym że po ominięciu wyłotu wpychamy kloc na poprzednią pozycję, aby przeskoczyć po nim na drugą stronę. Na końcu kłodki po lewej znów kloc i para, a mijany "samotny" poustawiamy na zaznaczonym ponelu. Długa powrót i nowa droga - po przeskoczeniu na drugą stronę przepaści ponownie bawimy się Whirlwindem, puszczając go w lewo w stronę obrotowego mostu. Przechodzimy da drugiego kamienia i wirem znów zmieniamy pozycję mostu, by przedostać się na nową kandygnację. Znów "trochę" łażenia i powtórka zabawy z kamieniami, Whirlwindem i mostem, a znów spacerek, tym razem z wykorzystaniem drabiny. Kryształ w pomieszczeniu ponizej uzupełnia PP, a dalej główna "wirówka" do uruchomienia. Aktywny już transport wirowy przenosi nas przed kolejny duzy kamień, gdzie znów Whirlwind. Gdy już wsio aktywne, przesuwamy pobliską kalumnę i przeskakujemy, by znajamą drogą skierować się w lewo (można wcześniej pokombinować w pomieszczeniu po prawej, aby dostać się do tablicy zawierającej summona Flora) i wirem do nowej sekcji, gdzie po kalumnie wchodzimy da dużego pomieszczenia. Tam przesuwamy "twarz" wpierw w górę, ustawamy się na długim moście po przejściu zdobywamy skarb ze skrzyni, wracamy i "wirówkę" w dół, by po przelocie dotrzec da dalszej sekcji po lewej. Teraz skrzynie na zachód, gdzie znów blokujemy strumień pory, powrót i w dół do przejścia. Po kolejnej wędrówce linami, Wind Stanem ściemy pnach na drodze, a przy okazji strącamy "wirówkę", by dostać się do skrzynki. Za przejściem, w następnej sekcji korzystamy wpierw z zachodniego karytarze, by na jego końcu przesunąć "wirówkę", a potem wschodnim przechodzimy dalej. Yhah znajoma, acz niedostępna dotąd półka. Przelatujemy na prawo, wspinamy się drabiną, przeskakujemy po kłodkach i przez złote drzwi wchodzimy da docelowego pomieszczenia. Tam Sheba uczy się Reveal, którego zaraz używamy aby wydostać się z soli. W teszcie można użyć dwukrotnie Retreat by opuścić Air's Rock.

Garoh

Wioska ta leży na południe od Air's Rock. Po wejściu na górę i podążeniu za małym wilkołakiem dochodzimy do domostw. Gdy w kamiennej chacie na garze po prawej pojawne się duzy wilkołak, ruszamy za nim - trzebe użyc Reveal by odnaleźć wejście. Krótki labirynt prowadzi da miejsca spotkania, a po rozmownie, rankiem ponownie odwiedzamy pana Maha (ów wilkołak), od którego dostajemy Djinna Ether (Jupiter). Wychodzimy i drogą na zachód kontynuujemy obchód kontynentu.

Mihaselia

Tutaj możemy zdobyć kolejnego Djinna, w tym celu przekopujemy (Scoop) polatko z owcą i kurczakiem w celu odnalezienia drabiny wiodącej w dół i jaskinię docieramy da przejścia prowadzącego da Sporke (Mars). Po wyjściu z niemia i kontynuowaniu marszu zahaczamy jeszcze o Osenia Cavern, gdzie dzięki Scoop przedostajemy się da tablicy zawierającej summona Megaera oraz pobliski las (patrz mapa), gdzie znajdujemy Djinni Sour.

MAPA



D - MIEJSCA SPOTKAŃ Z DJINNI (RANDOM ENCOUNTERS)

1 - SHRINE OF THE SEA GOD
2 - EAST INDRA SHORE
3 - INDRA CAVE
4 - OSENIA CLIFFS
5 - OSENIA CAVERN
6 - GONDOWAN CLIFFS
7 - GAIA ROCK
8 - AQUA ROCK
9 - THUNDARIA TOWER
10 - CHAMPA
11 - AKOHL RUINS
12 - YALLAM
13 - TAOPO SWAMP
14 - E THUNDARIA ISLET
15 - SE ANGARA ISLET
16 - N OSENIA ISLET
17 - WEST INDRA ISLET
18 - SEA OF TIME ISLET
19 - ISLET CAVE
20 - TREASURE ISLAND
21 - LEMURIA
22 - HESPERIA SETTLEMENT
23 - SHAMAN VILLAGE CAVE
24 - SHAMAN VILLAGE
25 - SW ATTEKA ISLET
26 - ATTEKA INLET
27 - CONTIGO VILLAGE
28 - JUPITER LIGHTHOUSE
29 - ATTEKA CAVERN
30 - GONDOWAN SETTLEMENT
31 - MAGMA ROCK
32 - LOBO
33 - NORTHERN REACHES

Czas na powrót do Madry, aby przekonać się, że Piers został uwolniony, lecz poszedł odzyskać Black Orb, który ukradli jacyś Kibombo. Po wyjściu z miasta kierujemy się na zachód, aż dojdziemy do przejścia na nowy kontynent - Gondowan.

Gondovan Cliffs

Mind Read psa dostarcza nam informacji, by użyć Scoop tuż przed jego nosem, co ujawnia gejzer, który transportuje nas wyżej. Po klifach i winoroślach przechodzimy dalej, a na końcu zeskakujemy środkowym zjazdem i zrzucamy do wody pniak z krowędzi. Teraz możemy przejść po kamieniach przez wodę, dalej zaś liną po lewej na urwisko i by złapać Djinna Kindle (Mars). W końcu znów po linie i na drugi brzeg.

Naribwe

Po dokonaniu zakupów i wyjściu z miasta na chwilę zbaczamy z trawy na północ, by w lesie na zachodzie (patrz mapa) złapać kolejnego Djinni - Chill (Mercury). W końcu kontynuujemy marsz w stronę przełęczy

Kibombo Mountains

Drogi prowadzącej bezpośrednio na północ pilnuje jeden koleś, więc omijamy go wpierw tworząc przejście za skrzyń po prawej, a potem po moście po lewo. Dalej skrzynię przesuwamy, aby blokowała strażnika na śluszcz i zsuwamy się rynną z drugiej strony, a dalej kolejną skrzynię (i blokadę), linę na drugą stronę i do góry. Przesunąwszy skrzynię zrzucamy ją na głowę strażnikowi (lub obchodzimy go po kolumnach), a po przejściu lewą stroną za pomocą Tremora zrzucamy kość ze skrzyni, czym absorbujemy psa (lub blokujemy go zrzucając kolumnę z góry). Whirlwindem odsłaniamy wejście po prawej, aby jaskinią i potem gocą obejść kolejnego strażnika. Djinna na dole po lewej na razie nie zdobędziemy, więc przechodzimy dalej

Kibombo

Dostępu do północnej części wioski broni spory tłumuk, jednak zaraz przy wejściu po lewej widoc znajomą linę. Po słupach na drugą stronę i kawałek na północ znów po słupach i po dachu na krowędź po lewej. W dalszej części spotykamy Piersa, a następnie przesuwamy pobliską kolumnę i znów ucinamy sobie z gościem pogawędkę (przyłącza się do druzyny). Po przejściu na drugą stronę schodzimy na teren za statuą, a po scence wracamy w pobliże drabiny i kopiemy w miejscu oznaczonym X

Gabombu Statue

Wnętrze stanowi siec długick, choc nieskomplikowanych karytarzy, tylko w pierwszym pomieszczeniu z zębatkami trzeba na gorze po lewej użyc Lasha, by zatrzymać wiatraki. Djinn dalej na razie niedostępny, zos Z trzeciej sali prowadzą trzy drogi - jedna na gocę (w dole pomieszczenia - tam na razie przejścia nie ma) i dwie w dół - po prawej (mażne się dostać skacząc po zębatkach z lewo na prawe) oraz po lewej (trzeba tylko przeskoczyć rozpadlinę). Oba dolne przejścia prowadzą do specyficznej zęberki (świecącej) podtrzymywanej przez dwie kolumny - Pound obu. Teraz na górę i voila - wiatraki kręcą się w przeciwne strony. Wcześniej (lub potem) można jeszcze raz przeskoczyć po zębatkach i wejść na lewy tryb w różowym (ho się kręci w drugą stronę), by spaść poniżej, w pobliże



Djinna Steel (Venus). Na samej górze układanka - po Pound kolumny fragmenty układu na podłodze trzeba ustawić tak, aby tworzyły ścieżki dla impulsów (patrz screen), a sukces aktywuja scenkę, po której wędrujemy karytarzem w głąb i po kolejnej automatycznie wracamy do wioski. W końcu wychodzimy i wracamy przez Kibombo Mauntains, gdzie od razu (dzięki psynergy Frost) możemy zdabyc niedostępnego dotąd Djinni Waft (Jupiter)

Madra

Podczas powrotu przez Gondovan Cliffs, dzięki Frost można zdabyc grzyb Healing Fungus, który dajemy dziadkowi w piętrowym domu w południowo zachodniej części miasta aby otrzymać w nagrodę Djinni Char (Mars). Po scence w domu Mayara i otrzymaniu (po wyjściu) Cyclone Chip (psynergy Cyclone) zaczepia nas Karst - siostra Menardi. Nim opuścimy miasto, możemy jeszcze do końca zwiedzić Modro Catacombs (wchodzimy przez dziurę przy domu z lewej). Reveal używamy na tabliczce przy wrotach, co ujawnia w tym miejscu knefel do naciśnięcia, a w jednym z pomieszczeń dalej znajdujemy Ruin Key (trzeba przejść murami karzystając ze stworzonej Frostem kolumny i Tremorem strącając skrzynkę z szafy w końcowym pomieszczeniu), który używamy na zamkniętej bramie w lewej dolnej sekcji. Kolejny łączony summon - Molech - jest nasz. Po wyjściu z miasta, jeśli dokonaliśmy transferu danych z pierwszego Golden Sun (i rozmawialiśmy tam z Mayoram Vault po przejściu Callossa) pojawiają się trzej bandyci, z którymi musimy rozegrać prostą walkę. Pokonani zostawiają Golden Boots

East Indra Shora

Ów tajemniczy okręt należy do Piersa, a wchodzimy na niego po przejściu wodą na południową stronę, gdzie znajdujemy drabinę. Schodzimy pod pokład i karytarzem w dół - po drodze spotykamy kilko Aqua Jelly (proste do rozwałki), po których zostają kałuże akurat do wykorzystania Frostem. Samo wnętrze statku to kolejny labirynt, zos na jego końcu, po przejściu zapadającą się kładką (gdzie Jelly zeskakiwało poniżej) i po zaczepieniu stwarka na skrzynce w następnym pomieszczeniu stajemy do walki.

Boss: Aqua Hydra
Stwór zadaje niezły damage (typu Water), waląc nawet ponad 100 obrażeń na całą grupę, potrafi też zakładac Poison (zazwyczaj obe ataki stosuje naprzemian). Najlepiej atakować go czarami i technikami opartymi na ogniu (np. Planet Diver) lub odpalać mocne summony. Po walce po skrzynkach przeskakujemy na lewy górny róg pomieszczenia, a na dole przesuwamy "naczynie" na panel, by nalać do niego wody za pomocą Douse. Wreszcie na końcu korytarze "maszynownia" i po scence można już płynąć.

Zaczyna się zwiedzanie morza wschodniego, które można przeprowadzić wedle własnego uznania, jednak niektóre lokacje stają się dostępne dopiero po zdobyciu odpowiednich Psynergy, w tym chodzi również o bonusowe dungeony typu Treasure Island czy Islet Cave, których jednak nie będę jeszcze opisywał. Na początek miejsca, które trzeba/warto odwiedzic.

Gabomba Catacombs

Mając już Cyclone mazemy ponownie odwiedzić Gormanbo Statue i z końcowego pomieszczenia przejść do podziemi. Tutaj używamy owej psynergy na skapiskach traw, a mianowicie

1. W prawym górnym rogu sali - po przeniesieniu wirem możemy dotrzec do Djinna Mud (Venus)
2. W lewym górnym rogu sali - we przenosi nas do dalszej części labirytnu, gdzie czeko nas spora bieganina i odkrywania Cyclonem roznych rzeczy pod trawą (m.in. koluzy, ktoe zemieniamy w kolumny), na końcu zas otrzymujemy Tomegatherican

Izumo

Mieszkancy miasta są zatrwożeni jakims zamieszkującym pobliskie ruiny stworem (ckaciaz jeden ruszył, by go pokonac), tak węc po rozmowie z kobietą w domu w północnej części wychodzimy z osady i ruszamy na zachod

Gaia Rock

Po wspięciu się zboczem góry na szczyt (trochę przeszurwania kolumn oraz dmuchania Whirlwindem w winorośle w celu ich rozkołysania) znajdujemy ołtarz, z którego w trybie Reveal zabieramy Dancing Idol. Statuetkę kładziemy na ołtarzu w gracie na dole, co odblokowuje dwa boczne przejścia. Idąc w prawo duckodzimy pod poletke trawy z ktorego za pomocą Cyclone'a robimy ruchome platformy, a następnie wracamy i w lewo by po owych platformach dotrzeć do szeregu karytarzy i sal. Kierując się na wschod dochodzimy do ołtarza (użyc Idola po uprzednim pozbyciu się zielska), a dalej drabinistą ścianą do kolejnego na pajęczynie. Tu wpierw używamy Cyclone'a i zeskakujemy na dół, aby ponownie - i to dwa razy - używać idola (po pozbyciu się zielska). Wracamy do wejścia i ruszamy w końcu na wprost, by po zabawie w przesuwanie pniaków dotrzeć do skrzyżowania z rosnącą na środku roślinką. Potraktowany Growthem chwast zamienia się w strzelkę wskazującą właściwy karytarz, za którym znów skrzyżowanie z rośliną i tak kilkanaście razy. W końcu dochodzimy do wielkiej sali z łożyskiem na środku jaszczurem, którą zresztą widzieliśmy wcześniej przy okazji "aktywowania" ołtarzy.

Boss: Serpent
Jeśli wpuściliśmy światło przez wszystkie kryształy, to pozbawiliśmy gada części ataków (ma "tylko" dwa na turę - pierwszy bardzo szybko, drugi na końcu) oraz mocno ograniczyliśmy jego zdolności regeneracyjne. W walce tej bardzo ważne jest odpowiednia konfiguracja drużyny. Po pierwsze nie można pozwolić, aby boss zaczynał pierwszy, gdyż wowczas pierwszym atakiem na bank zabija jedną z postaci, a po drugie najlepiej by zawodnicy mieli wyekwipowane takie Djinny, aby każdy z nich w jednej turze mógł odpalić (unleash) jednego, a w następnej jedna z postaci puściła w bossa summona (najlepiej typu Jupiter)
Po pokonaniu gada gościek z wioski (Susa) kończy definitywnie jego żywot, a my otrzymujemy psynergy Sand dla Felixa i opuszczamy Gaia Rock.

Izumo

W miescie trwa juz fiesta, zaś w domu na północy następuje rozmowa, podczas której potwierdzamy zostugę Susa'y, a następnie ofiorujemy kabiecie lódla zmeczonego w Gaia Rock, za co w nagrodę otrzymujemy Djinna Coal (Mars)

Apojii Islands

Przez plażę za pomocą Sand docieramy nad brzeg wodospadu, gdzie spadamy i wpychamy się w sekretne wejście pod strumieniem. Pod trzecim bluszczem znajduje się przejście do Djinna Haze (Jupiter). Po powrocie do centrum wioski podchodzimy do dziwnej skoły w kształcie kropli i "podlewamy" ją za pomocą Douse, dzięki czemu odblokowane zostaje przejście w nowej lokacji

Aqua Rock

Drabiną na końcu drogi, uważając na wodospady, wspinamy się na górę. Kolumnę blokującą strumień po lewej, obchodzimy ją i przeszurwamy do prawego ujścia (znajome "twarze" - tylko tym razem płują wodą), co zabezpiecza nam drugą drabinę po prawej - za jej pomocą przechodzimy na półkę powyżej. Wejście na górę jednak nie ma sensu (albo drabiny na razie są "ślepe"), eksplorujemy więc prawy obszar, spadając nań wraz z wodospadem. Znajdujemy tam puste ujścia, które napełniamy Dousem. Teraz wraz z biegiem strumienia na sam dół i do identycznej co w wiosce kropli - po użyciu Douse wodospad zaczyna płynąć pod górę. Wspinwszy się kawałek korzystamy z niego by dostać się wyżej, a tam w lewo i za drugim strumieniem po drabinie i w prawo - z kałuż tworzymy kolumny i przeskakujemy po nich z wcześniejszego płaskowyżu. Dalej kolejna kropla - po użyciu Douse skaczemy po płytkach na południu do wiru na środku jeziorka. Na nowym terenie, w dużej sali



przeskakujemy po płytkach na prawo, gdzie blokujemy strumienie pary, a potem (na dole) blokujemy ujście, by opadła woda i po zamrożeniu pozostałych można było przeskoczyć dalej. Teraz w dół, w lewo i przejściem u góry - tuk docieramy do kolejnej Kropli (Douse). Utworzoną drogą przechodzimy na lewą stronę sali i do przejścia, a dalej lewą stroną i blokujemy strumień pary po prawej, aby po powrocie można była przejść dalej. Dalej zaś tak ustawiamy jedną z kolumn, by powstała droga, napełniamy ujście po prawej i aktywujemy Kroplę - impuls twarzy pomost, którym przechadzamy na drugą stronę. Dalej jak drogą prowadzi aż do aporu. Gdy natrafiamy na rzekę, przechodzimy przeprawowemy się już u samej góry, bo znaczej kamienne umieszczą nam przejście. Za korytarzem, w kolejnej sali przeskakujemy na pasaż po lewej, gdzie napełniony zbiornik. Znów po płytkach dalej, potem przejściem po lewej i przed napełnieniem kolejnego zbiornika przesuwamy kamień na odpowiednią płytkę - środkową gdy chcemy dojść do skrzynki (tu trzeba jeszcze zamrozić kałużę); a lewą gdy chcemy przejść dalej. Dalej zaś po płytkach do kolumny, którą przesuwamy - a w następnym pomieszczeniu, po przesunięciu ponika przejściem u góry i po linie i kolejnych płytkach do Kropli. Tu trzeba ułożyć więcej kolumn (dla impulsu), niż poprzednio, lecz nie powinno to sprawić trudności (niektórzy są po prostu zbędne). W kolejnym pomieszczeniu przejścia po prawej prowadzi do kryształu odnawiającego PP, za którym czeka kolejna Kropla. Na południowym podwyższeniu znajdujemy Aquarius Stone, zaś po prawej kolejną część labirintu, którą wracamy do sali wejściowej. Teraz da przejścia prowadzącego na północ zdabycz kładziemy na piedestale - za powoduje otwarcia przejścia do nagrody - psynergy Pooh (dla Piersa). By wydostać się z pomieszczenia używamy własnie Parcha, nim jednak opuścimy labirynt, wpierw idziemy w prawo, gdzie wspinamy się nad ujście wody i osuszamy je by zlikwidować strumień i dotrzeć do Djinna Steam (Mercury).

Thaadaria Tower

Po zacumowaniu na wschodnim wybrzeżu kontynentu czeka nas dłuuuga spacer, by dotrzeć do samej wieży. Na miejscu Porchem usuwamy wodę i wpierw kierujemy się w prawo. W drugim korytarzu, pórnym przejściem dochodzimy do lodowiska, za którym (dwa pomieszczenia dalej) znów lod po którym musimy się dostać do środkowej dziabiny. Dalej znów skrzyżowanie z dodatkowym przejściem na samym środku - z niego wpierw korzystamy. Po krótkim marszu docieramy do lodowiska z Djinnem - trochę kombinowania i Reflux (Mars) w końcu jest nasz. Wracamy na skrzyżowanie i tym razem ruszamy w prawo i do końca, jak droga prowadzi. W sali z dwoma basenami lodu wpierw "poundujemy" dwie lodowe kolumny skrajnie po prawej, następnie drewnianą przesuwamy tak, aby wpadła we wąskę w północnym krańcu lodowiska i można z niej było pociągnąć jedną z kolumn na środku oraz przesuwamy kolumnę po lewej, by przeskoczyć po niej na środkową półkę. Po przosunięciu drugiej kłody przechodzimy dalej, gdzie natrafiamy na ścianę lodu. Bez obaw - Reveal odkrywa przejście prowadzące na szczyt, gdzie znajdujemy Burst Brooch (psynergy Burst). Ekwipujemy ow przedmiot i z Rursta mzwiałomy drzwi poniżej. Po wejściu mazemy już aktywowac Retreat, lecz przed opuszczeniem wieży wchodzimy jeszcze do sali na wprost, gdzie Burstem rozwalamy lod, by stać się posiadarzem Centaur Prong (przedmiot questowy). Po zwiedzeniu jeszcze lewej strony ruin wychodzimy z wieży, nim jednak wrócimy do statku, przechodzimy jeszcze kawałem na zachód, gdzie w losowej walce (patrz mapa) zdobywamy Djinni Wheeze.

Champa

Tutaj na razie nic ciekawego, chociaż po wejściu zaczepia nas jakaś dziewczyna (jest dokonaliśmy transferu z pierwszego GS i urałowaliśmy Hsu), by wręczyć Goldna Ring, zaś przy próbie opuszczenia wioski znajdują nas Alex i Karst oraz nowy gostek - Agatha.

Aahohl Ruins

Na początek idziemy do góry i do głównej sali (z maskami). Tu wpierw na lewo i w lewo-dół - za pomocą Sand piachem docieramy do skrzynki i do niekompletnej maski, którą naprawiamy przesuwając kamienny blok. Wysypanym piachem da gary, a w następnym pomieszczeniu w dół i do przejścia, gdzie na końcu następnego korytarza w lewo i przesuwamy kloc. Wracamy do poprzednim sali i tym razem na końcu w prawo. W następnej sali wchodzimy na pobliską płytkę, czekamy aż przybędzie piachu i na następną, aż docieramy do wyjścia z drugiej strony. Korytarzem do końca i zeskok po rynnie, a na dole (to już środkowa część ruin) przesuwamy, co trzeba i przejściem dalej. Tam przesuwamy kolumnę na końcu i czyścimy drugą ścianę Whirlwindem, jednak aby wyjścia z tej sali na razie słepe. Powrót i schodzimy niżej, by przejściem dotrzeć do głównej sali z twarzami. Teraz na prawo. Korytarze (i ścieżka z piachu) prowadzą do sali z kolejną niekompletną twarzą, a po lewej da znajomego miejsca z przesuniętą kolumną. Korzystając z Send czołgamy się w prawo (za bluszczem skrzynka), a na końcu znów sala z przybywającym piachem. Borytarz za nią prowadzi do "zepsutej" maski, którą naprawiamy, a następnie wracamy i ruszamy korytorzem w jej kierunku. Gdy maska zaczyna jechać w dół korytarza, używamy Sand na paletku piachu w połowie drogi, dzięki czemu unikamy zepchnięcia, a w dowym miejscu maski znajdujemy ścieżkę piachu, którą dacierny da przejścia dalej. Dochodzimy do sali z fragmentem maski otoczonym barierą. W trybie Reveal przesuwamy (Move) tą rzęsc da otworu w podłodze i przechodzimy dalej, aby ją umieścić na właściwym miejscu. Wracamy da głównej sali z tworzami i teraz na wprost. W strumieniu piachu na końcu używamy Sand, płyniemy w górę wodospadu i przejściem na prawo. Na końcu drogi: kolejny wodospad i wreszcie nagroda - Left Prong (druga część trójzębu). Wychodzimy.

Shrine of the Sea God

Na początek ponownie odwiedzamy osadę Daila, gdzie w swiątym wyschła już woda, więc z kełuz mazna zrabić przejście do ołtarza, z którego zabieramy Sea God's Tear. Ruszamy teraz da Shrine, gdzie z miejsca, w którym łapaliśmy Djinna (na początku gry) ruszamy w lewo i po zarzaeniu kalumn przeskakujemy do przejścia dalej. Za pomieszczeniem z mnostwem kalumn przechodzimy lewą stroną da górnych pomostow i spadamy wraz z jednym z nich da wody, by dapłynąć do przejścia. Kierując się na północ i przeskakując po kamieniach docieramy przed statuę (trzeba użyć Reveal w kręgu kamieni), gdzie używamy Sea God's Tear, dzięki czemu otrzymujemy dostęp da wyższej kondygnacji, gdzie leży Right Prang (ostatnia część Trident u).

Athatra

W końcu nadeszła pora na zakończenie sprawy ze starkiem Briggsu, idziemy więc da portu i za pomocą Burst rozwalamy blokujący maszt kamień. Gdy wracamy na pokład i chcemy opuścić teren następuje szereg scenek, po których ponownie ruszamy da portu. Po kolejnej scence mozemy w końcu opuścić miasto (gdy odwiedzimy przy okazji Alhafra Cave, jaskinia ta okaże się drogą ucieczki Briggsa) i poganic za piratem do Champa.

Champa

Briggsa zauważamy przed wejściem do jaskiń i ruszamy za nim. Naszym celem jest wielka kuźnia na szczycie kompleksu - tam po scence (odpowiedz "Na") przystępujemy da walki.

Boss: Avimander

Stwor dysponuje dwoma atakami na turę i używa czarów bazujących na Fire (w tym na całą drużynę), lecz nim powinien stworzać większych problemów, jeśli skrupulatnie ekwipujemy drużynę na dwóch walczących i dwóch leczących (najlepiej za pomocę Wish).

Po walce i scence zagadujemy babcię i oddajemy jej wszystkie trzy zdobyte rzęsci trójzębu (Prangi), które staruszka łączy w kompletny Trident. Da przedmiotu dochodzimy ukrytym pomostem (trzeba użyć Reveal) i mozemy opuścić miasto.

Przygotowania da podróży da Lemurii zakończone, warto jednak wcześniej odwiedzić kilka innych lokacji.

Tailam

Do miasta tego mozna dapłynąć rzeką od południowo-wschodniej strony kontynentu. Mieszka tam kowal (w domu po lewej), u którego możemy wykarzystać rózna znalezione materiały (Tear Stone, Sylph Feather, Star Dust, Dragon Skin, Salamander Tail, Dark Matter, Golem Core, Orihalcon) oraz zardzewiałe bronie (np. Rusty Axe) w celu uzyskania naprawdę dobrego ekwipunku (ta jednak kosztuje). Wschodnie wyjście z wioski prowadzi da placu zabaw, gdzie od dzieci mozna się dowiedzieć o sposobie dotarcia da Lemurii (rymowanka), który zresztą zaraz zostanie przedstawiony.

Taopo Swamp

Aby się dostać na bagna, trzeba przejść przez Yallam i podążyć drogą na wschod i na południe. Przez bagna trzeba przechodzić przebiegając pomiędzy bąblami powietrznymi, by nie zapaść się i w rezultacie zaczynac przeprawę od nowa. Na drugiej stronie, za liśćmi lezy jaskinia. W środku wpierw skrajnie na prawo, po drodze zatkać kolumnę jeden otwór i na końcu drugi, a Djinn zostnie zepchnięty strumieniem pory. Zeskakujemy za nim odpowiednią rynną (najpierw dowołną, a po sprawdzeniu na dole ponownie właściwą) i po prostej wake Flower (Venus) jest nasz. Wracamy na górę i na zewnątrz. Tym razem za pomocą Growth "pobudzamy" pobliską roshakę i wchodzimy do jaskini powyżej (tez za liśćmi). Za korytarzem, aminąwszy występ idziemy w prawo, w następnej sali wyczekujemy moment i naleiwamy wody (Douse) da wgłębienia przy drabinie, z której szybka tworzymy słup i przeskakujemy nim poza raztapi kolumnę. Z kolejnej sak przedostajemy się na teren zalany lawą. Rozpalony kamień studzimy za pomocą Douse i przesuwamy da lawy, by przejść po nim dalej, a następnie w dół do kolejnej sali i kłodkami na drugą stronę. Tutaj znow ochłodzenie i przesunięcie kamienia i przejściem da znajomej sali, gdzie przy skrajnie północnej kolumnie używamy Tremor, a otworzy się przejście po drugiej stronie. Za jeziorkiem i korytarzem obchodzimy lawę (górą), pasimy kamień w następnej sali i używamy Scoop na świecącym miejscu, by otrzymać Star Dust.

Izumo Ruins

Wracamy da Izumo i w kręgu kolumn na górze po prawej przesuwamy jedną z nich na właściwe miejsce, a Revealem odkrywamy wejście na środku. W pierwszej sali używamy Sand, by przejść pod kolumną, zamrazamy kałużę po lewej i powracwszy rabimy drugą po prawej, by przejść na prawą stronę. Tam Pound, podoz piachem i przesuwamy kolumnę, następnie powrót i w lewo, przeskok i w dół drabiną. Tam kawałek w górę, w lewo, w dół i po kalumnach po Phantasmal Mail w skrzynce. W dół i Pound, a dalej przeszkoda wodna, którą osuszamy Parchem i schodzimy drabiną niżej. W końcowym pomieszczeniu znajdujemy summona Ulysses.

Istel Cave

Aby dostać się da tego bonusowego labirynte, należy odwiedzić podane paruzej miejsca i w każdym z nich wykonac akreślone zadanie:

1 E Thundarie Islet - po Mind Road pingwina przeskakujemy po dryfującym łodzie na drugą stronę, by zepchnąc balkę i dostac się da "pingwinki", którą przesuwamy ją po kłodzie do jej towarzysza, a w nagrodę otrzymujemy Pretty Stone.

2 SE Angora Islet - po Mind Road ptaka (przylotuje da gniazda, gdy tam podchodzimy) dajemy mu Pretty Stone, by otrzymac Red Cloth.

3 N Osenia Islet - po Mind Road krowy (trzeba uzyc Sand, by się do niej dostać) dajemy jej Red Cloth i otrzymujemy Milk.

4 West Indra Islet - po Mind Road psa dajemy mu Milk by otrzymac Li'l Turtle.

5 Sea of Time Islet - po Mind Road żółwia wręczamy mu Li'l Turtle, a wdzięczny zwierzak zawozi nas pod wejście da Istel Cave. W środku, oprócz powerskich przeciwników i bardzo mocnego bossa pilnującego summona Catastrophe, mozemy znaleźć dwóch Djinni (Meld - Venus i Saroc - Mercury), lecz do tego potrzebna jest psynergy Teleport (Djinni Mekl mozna zdobyc bez tego).

Treasura Island

Wyspę rowniez zamieszkują pakerne stwory oraz boss pilnujący summona Azul (znaleźć mozna rowniez dwóch Djinni i sporo skarbów), jednak trzeba posiadac psynergy Grind oraz Lift, by do niego dotrzeć.

Lamuria

Nadszedł czas na wpłynięcie w abszar mgły na środku oceanu (od południowej strony między skałami). Sztuczka poruszania się w wśród wirów polega na kilkukrotnym okrążaniu akalicznych wulkanów, co powoduje ustanie na chwilę niektórych prądów pianowych lub poziomych (podróżujemy poprzez wirowe), co oczywiście wykorzystujemy. Naszym celem jest północna-zachodni róg terenu, skąd przepływamy na następną planszę, by spotkac się za struzniksem.

Boss: Poseidonem

Gość odpala dwie akcje na turę, dysponuje mocnymi technikami typu Water i Ice oraz atakiem sprowadzającym zawodnika do 1 HP, równiez kontratakuje nasze aosy (więc trzeba uważac, kim się atakuje) i jest odporny na wszystka póki nie użyje się na nim Tridenta. Jak zwykle przydaje się ustawienie "dwóch walczy, dwoch leczy", zas po sterciu wreszce wypływamy na tuten Lemurii.

Po wpłynięciu statkiem do portu po prawej, drogą dochodzimy do statuy (którą przesuwamy), a po scence i wejściu do miasta kierujemy się na północ do połacu. Po kolejnej scence i uszamy na zwiedzanie. Zagadawszy gościa przy fontannie mozemy zagrać w mini gre (za Lucky Medals mozemy wygrac miezły sprzęt), a następnie wchodzimy do domu po lewej obok głównej ulu i zaczepiamy gościa w środku. Po scence Piers chwilowo się oddala, a po dołczej mzmownie ruszamy da zamkniętego domu na prawym krańcu miasta. Po wejściu przez okno na piętrze (Lask), bocznymi schodami schodzimy do właściciela posesji, zas po wyjaśniającej parę spraw rozmowie ponownie idziemy do połacu (juz mozna wejść do środka). Po kolejnej rozmowie, wyjaśniającej losy Świata i roli Alchemy, otrzymujemy Grindstone (psynergy Grind - tylka dla Felixa) i opuszczamy Lemurię (automatyczna scenka po decyzji odjazdu). Wracamy jeszcze na chwilę, gdyż za pomocą Grind mozemy teraz usunąc głaz w lewej części jaskini i płynąc następnie na południe dotrzec do daku i terenu Ancient Lemecia. Tam, po lewej tuż przy murze na dole używamy Cyclone'a, aby wykurzyć Djinna spod trawy po drugiej stronie, a gdy ucieka podchodzimy da statuy i wytrzesamy go spod niej używając Tremor. Gdy w końcu wracamy na terne mgły, za pomocą Grind usuwamy głaz za lewej, a potem kolejny na następnej planszy i opuszczamy wirowsko.

Po wpłynięciu w przesmyk Gondowan Cliffs, Grindem usuwamy głaz blokujący drogę i wreszce wpływamy na zachodnie morze. Na początek lądujemy na plaży na cyplu po lewej, gdzie w lesie (patrz mapa) spotykamy Djinna Chill (Mercury), a następnie możemy zabrać się za zwiedzanie. Na pierwszy ogień idzie kontynent Hesperia.

Hasparia Settlement

Tutaj Mars Djinni Tinder da zdabycia należy zepchnąć skrzynkę z góry przy lewym rogu i przepchnąć ją pod szczelbie w skale. Kolejnego Djinni (Petra - Venus) mozemy spotkac w losowej walce w miejscu oznaczonym na mapie, gdzie dostajemy się z płozy na północy kontynentu.

Shaman Village Cava

Mozna się tam dostać wpływając rzeką od południa do wielkiego jeziora, a z niego prawą odnogą do jaskini. Jedyna wolna droga wiedzie w lewe i w sumie nie trwa długa, gdyż po obejściu niedostępnego na razie terenu wychodzimy na zewnątrz.

Shaman Village

Damy są pozamykane, a mieszkańcy wioski niezbyt rozmowni, z wyjątkiem Moapy mieszkającego w domu w północno-zachodniej części. Gdy wychodzi, pokuzujemy mu Shamen's Rod i po rozmowie idziemy za nim. Znajomy kamien Whirlwind i po sprawie, a po scence potwierdzamy swoją gotowość na przebycie Trial Road, najpierwamy stan, przygotowujemy Djinni i stajemy na linii startu.

Każde z czterech pomieszczeń we wnętrzu góry (po prawej lub po lewej stronie) mozna przebyć sposobem "siłowym", jednak podstawą sukcesu jest uzywanie Psynergy dla zdabycia przewagi nad przeciwnikiem. Zagadki są w sumie proste, więc szkoda rzasu na ich opisywanie, choc zdecydowanie łatwiejsze jest trasa zachodnia. Przedmioty (broń lub pancerze), jakim zostawiamy w skrzynkach (by otworać drzwi), wracają do nas po zwycięstwie, więc bez obaw. Po dotarciu jaka pierwsi stajemy da walki.

Boss: Moapa plus 2 x Knight

Goscie mają spora HP, pomocnicy Moapy tylka niewiele mniej od niego samego (coś około 2000 do 3000 tys.), tak więc summony i ataki obszarowe to droga do zwycięstwa. Moapa wali najczęściej obszarowym czarem type Growth, którym zabiera ponad 100 HP, a jego pomagierzy stosują mocne ataki fizyczne.

Po zwycięstwie dostajemy Hover Jade i mazemy w końcu pozwiedzać wioskę i pogadać z tubylcami, jak rowniez zdobyć kolejnego Djinni. W tym celu wchodzimy na piętro domu po prawej, półką skałną przechodzimy na następną planszę i zrzucamy kolumnę, a następnie wracamy i przez dam Moapy przechodzimy po linie (Lash) na drugą stronę, skąd już łatwo docieramy do stworka (Aroma - Jupiter). Wreszcie opuszczamy miasto i kontynuujemy wędrówkę, ktorej celem tym razem jest kontynent Atteka.

Attaha Inlet

Da zamkniętego akwenu mazna dotrzec rzeką za wschodu kontynentu. W wiosce na rezie nic ciekawego, więc wychodzimy zachodnim przejściem.

Contigo Village

Po wejściu ruszamy w prawo - tam na środku poletka trawy Scoop i wykupujemy Djinna Salt (Venus). W miescie znajduje się kilka lotarii, w tym wykorzystującą Game Tickets (po lewej stronie), w której mozna wyprac trochę przydatnego sprzętu. Po zakupach opuszczamy miasto.

Jupitar Lighthouse

Po wejściu ruszamy w lewo i karytarzem znów na zewnątrz, gdzie przy charakterystycznym "leju" używamy Cyclone'a. W końcowej sali w podziemiach używamy Hover na dziwnym urządzeniu w podłodze i lewitujemy na półkę po prawej - tam znów Cyclone. W następnej sali na północ, a dalej przesuwamy jedną kolumnę po prawej (na oznarzane miejsca), a dalej na północ tak popychamy poziome kłody, aby ponowu "przekulać" na drugą stronę (i zdabyc zawartość skrzynki) oraz otworzyć sobie przejście na południu. Dalej znów Cyclone, a na górze dostajemy się trzy drogi da wykaru - na północ, południe i poprzez "lej". Najpierw na południe - długim korytarzem i salą z charakterystycznym kręgiem (Reveal) dochodzimy do pamieszczenia z płytkami da przeskakiwania. Hop na prawo, znow na środek i zjazd po rynnie. Aby przedostać się do skrzynki, kalumny ustawiamy w odpowiednim północu (patrz scmen), a po zabawie ruszamy dalej na wschod. Tu wpierw na południe - klocek przepychamy na pomost, ktory otwieramy przyciskiem w podłodze, wracamy i na północ - tutaj zjazd rynną i przejściem po prawej. Korytarzem do aporu i szczyśtem obchodzimy wieże, by dostać się na drugą jej stronę. Po dotarcie przed dziwne urządzenie głos każe nam pokazać moc Anemosa, więc wspinamy się na kalumnę i używamy Hover (urządzenie zostaje aktywowane). Zarządzamy powrat, w czasie którego nie lewitujący klocek przesuwamy na odpowiedni panel i przechodzimy na drugą stronę wcześniej jednak samemu lewitując (Hover) z panelu na dalu na występ po lewej, by zabrac czerwony klucz.



Dokończenie opisu w następnym numerze

Halo Game Tournament 2003 RELACJA

Zapewne kazdy Gracz przynajmniej raz w życiu marzył o wzięciu udziału w turnieju dot. swojej najukochańszej gry. Z reguły takie pragnienie zostaje niespełnione. Jeśli jednak czegoś bardzo chcemy i potrafimy się temu poświęcić, to szanse na osiągnięcie celu stają się realne. Jak wiecie w Polsce sprawa turniejów konsolowych przedstawia się mało obiecująco. Poza EXTREME 2003 trudno doszukać się jakichkolwiek imprez związanych z branżą konsolową. Brak oficjalnej dystrybucji Xbox'a w naszym kraju sprawia, ze możemy zapomnieć o turniejach HALO z prawdziwego zdarzenia. Jednak bardziej cywilizowane kraje Europy posiadają swoje ligi zrzeszające najlepszych Graczy konsolowych (np. Console Tourney Professional League z Francji). Kiedy dowiedzieliśmy się o największym europejskim turnieju HALO: COMBAT EVOLVED nie mogliśmy przegapić tej szansy. Halo Game Tournament miał odbyć się w tym roku we Francji w dniach 30 - 31 sierpnia. W turnieju mógł wziąć udział każdy, kto do końca miesiąca zapłacił 20 euro wpisowego. Dlatego też rozpiętość wiekowa była ogromna i wynosiła około 50 lat (FIL miał przyjemność grać z gościem, który mógłby być jego dziadkiem).

Po wstępnych analizach naszej trasy przejazdu, wyszło nam ponad 1750 km w jedną stronę. Na tak ekstremalny wyczyn mogli zdecydować się tylko najwięksi fani tej wspaniałej gry. Po doświadczeniach wyniesionych z turnieju HALO podczas EXTREME 2003 oraz turnieju HALO ONLINE byliśmy przekonani co do swoich wysokich umiejętności. Wstępnie na wyjazd pisało się pięć osób, lecz do samego końca w tym postanowieniu wytrwaliśmy tylko my (FIL4 i PIH). Wspierani przez PSX EXTREME udaliśmy się na najprawdopodobniej najdłuższą podróż w naszym życiu.
Po ponad dwudniowej jeździe samochodem dotarliśmy do hotelu, gdzie czekali na nas zaprzyjaźnieni Gracze z Francji (Tam, jego brat Am, Loro oraz Pops). Nie namyślając się wzięliśmy pod pachy dwa Xboxy oraz nasz pokojowy telewizor i udaliśmy się do pokoju Tama. Spragnieni fragów rzuciliśmy się w wir zmagań z naszymi potencjalnymi przeciwnikami na HGT.

Następnego ranka pojechaliśmy na miejsce turnieju, gdzie zaskoczył nas widok tłumu oblegającego halę, w której mieliśmy grać. Po opanowaniu przerażenia oraz stłumieniu bariery językowej (większość Francuzów nie zna angielskiego nawet w stopniu średnim) byliśmy gotowi do gry. W tym momencie musimy nadmienić, iż organizacja stała na bardzo wysokim poziomie i zaraz na wejściu każdy zawodnik dostawał swój turniejowy numer oraz rozpiskę wszystkich meczów. W eliminacjach każdy miał rozegrać 12 spotkań na 7 różnych planszach, mających na celu wyłonienie 64 najlepszych Graczy z prawie 400 uczestników. W meczach eliminacyjnych graliśmy do 15 fragów. Gry odbywały się na 10 specjalnie przygotowanych stanowiskach. Każde z nich składało się z 4 Xboxów, 4 telewizorów oraz huba.



Nasi koledzy z Francji, od lewej: Loro, Am, Fil, PIH, Tam oraz Pops



Tak wyglądały nagrody za samo 1 miejsce.

Pełni nadziei przystąpiliśmy do turnieju. FIL w pierwszym spotkaniu na Wizardzie wygrał osiągając znaczną przewagę ośmiu fragów nad drugim Graczem. Natomiast PIH zajął drugą pozycję mając 10 killsow. Po 1 5-dniowych eliminacjach trwających równiez całą noc (łącznie 28 godz.) nasze wyniki wyglądały następująco: -HP- FIL4 wygrał 11 na 12 możliwych walk zdobywając tym samym 178 na 180 możliwych fragów. Dało mu to drugą pozycję w finałowej Top64. PIH wygrał 5 meczów, w pozostałych był zawsze drugi i raz trzeci. Dało mu to 42. pozycję i awans do finałowych rozgrywek.



Po 2-godzinnej przerwie sędziowie zaczęli wywoływać na środek sali 64 najlepszych Graczy. FIL został wyczytany jako drugi (ejdzpi Filafor), a PIH gdzieś w środku (pil). Niestety organizatorzy się nie popisali i nie rozstawili czołowej szesnastki, przez co wielu bardzo dobrych Graczy spotkało się w pierwszej rundzie. Po początkowych walkach odpadli Chino, Snick, Tam, Punisher oraz Am - wszyscy z czołówki Halo League. FIL4 w pierwszej walce na Battle Creeku spotkał się z Blaze'em który ostatecznie wygrał turniej (przegrał śmieszną dogrywkę "1 vs 1" na dwóch 50-calowych ekranach).



I jak myślicie - kto wygrał? -HP- FIL4 wygrał z 25 fragami, drugi był Blaze z 21, trzeci i czwarty zawodnik pozegnali się z turniejem. PIHowi udało się zająć drugie miejsce na Longescie (miał dobre losowanie) i tez był w Top32. Niestety później PIH wylosował Yanna, który zajął pierwsze miejsce w eliminacjach i poległ z 10 fragami, zajmując tym samym czwarte miejsce (a 30. w całym turnieju). FIL natomiast trafił na trzech zwycięzców z Top64 (znowu dał się we znaki kiepski regulamin: brak rozstawień) na szczęście zachował zimną krew i zajął drugie miejsce (uległ tylko Matowi Lnganowi) co zapewniło mu awans do Top16. Tu spotkał się z dwoma następnymi finalistami tego turnieju, czyli z Dje Kingiem oraz Brave Angelem (najgrubszym zawodnikiem turnieju). Niestety wylosowali planszę Hang Em High, na której liczy się tylko celność z daleka, zadnego bezpośredniego kontaktu, zero granatów, a cała gra opiera się na znalezieniu dobrej miejscówki z widokiem na wszystkie respawny* i campieniu'. FIL4 nie cierpi takiej gry, ale starał się dzielnie walczyć z Dje oraz Angelem (obaj używają bardzo wolnego sterowanie, dzięki czemu już na starcie mają małą przewagę nad Graczami preferującymi szybsze rozwiązania, natomiast FIL używa Sensitive 10, czyli najszybszego z możliwych). Końcowy rezultat przedstawiał się następująco: Dje King 25, Brave Angel 20 oraz 3 asysty, -HP- FIL4 20 fragów oraz 10 asyst (azl!!). FIL przegrał większą ilością deathsow. Kazdy, kto trochę grał w HALO wie, ze miał ogromnego pecha. Ostatecznie zajął ex aequo 9-10 miejsce w HGT. Krzesło poleciało w trybuny:(

W Top8 zawodnicy prezentowali bardzo nierówny poziom. Było to spowodowane brakiem rozstawienia oraz włożeniem wszystkich Graczy do jednego kosza, przez co np. nieraz sami zwycięzcy poprzedniej rundy spotykali się w następnym meczu (paranoja). W finale znaleźli się Dje King, Brave Angel, Mat Logan oraz Blaze. Dwoch najlepszych z nich miało spotkać się w walce "1 vs. 1" na 50-calowych telewizorach (znowu jakieś nieporozumienie). Naszemu koledze - Matowi - nie dopisało szczęście i pomimo świetnej gry zajął trzecie miejsce. Klasyfikacja wyglądała następująco:

Blaze 25, Dje King 24 (miał w ostatnich sekundach double kill z granatu), Mat Logan 23 (miał o połowę mniej deathsów niz reszta) oraz Brave Angel 14 fragów.

Dwumecz "1 vs. 1" między Blaze'em a Dje Kingiem był strasznie nierówny. Oba mecze wygrał King, na Prisonerze 15:5, a na Hang Em High 15:9. Różnica w nagrodach pomiędzy pierwszym a drugim miejscem była kolosalna (parę tysięcy euro). Dje King wygrał telewizor 50-calowy, laptopa, 5.1 kit, kamerę cyfrową, popiersie Master Chiefa, STEEL BATALION z kontrolerem oraz inne gadżety. Niestety Blaze musiał zadowolić się "mamym" Xboxem i masą mniejszych nagród. Natomiast FIL4 wygrał nagrody o łącznej wartości prawie 800 złotych (bezprzewodowy pad, gra, oryginalna torba, koszulka itd.), PIH wrócił do domu z masą bezcennych popierdołek.

Podsumowując, atmosfera panująca na turnieju była wspaniała, nikt na nikogo nie patrzył z góry, liczyło się tylko to, co dany zawodnik prezentował w grze. Podczas pobytu we Francji udało nam się zagrać w STEEL BATALION na 50-calowym ekranie, pobawić się z hackowanym HALO, popykać na GBA SP oraz poznać masę świetnych ludzi (między innymi Ukraińca o wszystko mówiącym nicku Terminator, zabawnych Norwegów...). Na pewno koszta, które ponieśliśmy są niczym w porównaniu z tym, co udało nam się przeżyć. Dobry występ FIL4 spowodował ze wszedł on na 16. miejsce w rankingu CTPL, które gwarantuje mu bezproblemowy udział w paryskich eliminacjach do World Cyber Games w Korei. Jednak pozostaje kwestia finansów, która w obecnej chwili jest dla niego nie do przeskoczenia...

Chcemy podziękować wszystkim ludziom, dzięki którym ten wyjazd stał się rzeczywistością (Ole Chief, Benes, Ściera, Fenix oraz oczywiście ReddyS). Organizatorzy już zapowiedzieli, ze za rok odbędzie się podobna impreza, jednak tym razem zapewne w HALO 2. [-HP- FIL4 & PIH]

*respawn - miejsce, w którym zawodnik się "rodzi"
*campienie - styl gry polegający na staniu w jednym miejscu i zdejmowaniu innych Graczy z duzej odległości



Najlepsi zawodnicy na HGT, od lewej: Mat Logan, Snick, Dje King, Blaze, Yann, Tam - na dole klęczą: Chino i FIL4

on-line

Testy sieciowe porady nowinki



Dobrze się dzieje, bo szerokopasmowy dostęp do Internetu w Polsce ciągle - wprawdzie pomału, ale sukcesywnie - staje się tańszy. Ostatnia tak kochana przez wszystkich TPSA obniżyła cenę abonamentową za usługę Neostrada do 149 zł brutto, dodatkowo klient, który zamówi Neostradę we wrześniu lub październiku mogą ją przez 30 dni testować za symboliczną złotówkę. Po miesiącu można zrezygnować z usługi nie ponosząc dodatkowych kosztów, więc naprawdę jest to świetna okazja ku temu, by zasmakować - praktycznie za darmo - w graniu na konsoli przez Internet. Coraz łatwiej dostać w naszym kraju Network Adaptor da PS2 (allegro.pl, sklepy wysyłkowe), nie ma też większych trudności z zakupem Starter Kita do X-a. Gorąco zachęcam, ba po tym, co zobaczyłem na ECTS-ie, jasno stwierdzam, że konsolowe granie w Sieci będzie stale zyskiwać na popularności. SONY pokazała szeroki wachlarz możliwości gier z opcją on-line w specjalnie zaprojektowanym ku temu pomieszczeniu (podczas PlayStation Experience, imprezy współtowarzyszącej ECTS-owi), z czego relację zamieszczam oczywiście w bieżącym wydaniu "Kącika...". Wygląda na to, że japoński gigant zaczyna w tym temacie łapać wiatr w żagle; kilka doskonałych tytułów po prostu musi zwiększyć - już i tak dużą, na razie głównie w USA - popularności potyczek przez Internet na PS2. Zresztą Xbox nie pozostaje dłużny, trwa zwiększanie liczby usług dla użytkowników Xbox Live, wielkimi krokami nadchodzi też kilka nowych, świetnie zapowiadających się gier. A co na to wszystko NINTENDO? Wbrew pozorom, także i firma hydraulika wtrąca swoje trzy grosze w temat on-line - polecam Twojej uwadze sieciową recenzję PSO. (...) W kwestii problemów, pomysłów czy zwykłych uwag odnośnie gry przez Net piszcie na adres Redakcji, z dopiskiem "on-line" na kopercie, ewentualnie na maile. shiva@psxextreme.pl (PS2, Xbox Live) lub mazur@psxextreme.pl (Xbox Live, XBC). [shi]

BAZA DANYCH KONSOLOWYCH GRACZY ON-LINE

Cierpię się, że nadeszło tyle zgłoszeń do naszej konsolowej bazy - jak widać, Polacy nie gęsi i też w Internecie grają! Gdy czas zezwoli na kolejne zgłoszenia, a poniżej publikuję listę kontaktów już nadesłanych - łączmy się. Często pytacie, pod jaką kisywą można znaleźć na serwerach i mnie, więc odpowiedzmy: Shiva_PE (PS2, szarpię czasem w SOCOMa, ale głównie MIDNIGHT CLUB 2, a ostatnio AMPLITUDE), natomiast w przypadku Xbox Live logujemy się na redakcyjny Gamertag: PSX Extreme. Do zobaczenia w Sieci.

Kisywa on-line: -HP- FIL4
Adres e-mail: gus@wp.pl
Nr Gadu-Gadu: 5127344
Klan: brak
W co gramy: tylko i wyłącznie HALO (przez XBC; kto wygra ze mną 1 vs 1 ma 50 zł:).

Kisywa on-line: Siwy, jestem Kaczor_666, w secrecie =POL=Kaczor
Adres e-mail: kaczor_666@cs.fpp.pl
Nr Gadu-Gadu: 3429955
Klan: POLSKA
W co gramy: Chcemy zagrać z europejskim liderze SOCOMie (http://www.secombattles.com/stats.php?id=25765), ale tam się gra "I na I", a mamy tylko 4 Graczy. Dlatego proszę o kontakt wszystkich polskich Graczy w SOCOMie, ponieważ o wersji PAL mamy bardzo mały skład.

Kisywa on-line: Piotr Gawrak, kisywa gawra[PL]
Adres e-mail: pgawrasnak@poczta.onet.pl
Nr Gadu-Gadu: 3212423
Klan: brak
W co gramy: SOCOM: U.S. NAVY SEALS, THPS4, AMPLITUDE, TRIBES AERIAL ASSAULT, MIDNIGHT CLUB 2, ATV- OFFROAD FURY 2, TMR: ONLINE

Kisywa on-line: Szczęść Boże, jestem =POL=Raiden
Adres e-mail: raiden_fox@wp.pl
Nr Gadu-Gadu: 4555548
Klan: POLSKA
W co gramy: SOCOM: U.S. NAVY SEALS (jak dla mnie powinno być grane podane, kto używa headsetu, bo warto wiedzieć z kim można pogadać; ja oczywiście posiadam takową zabawkę)

Kisywa on-line: Xerxes
Adres e-mail: HuGo555@interia.pl
Nr Gadu-Gadu: 5365934
Klan: brak
W co gramy: SOCOM U.S. NAVY SEALS

Kisywa on-line: okuz
Adres email: okuz@poczta.onet.pl
Nr Gadu-Gadu: 2455749
Klan: brak
W co gramy: Mam Xboxa i szarpię przez Xbox Connect (Xbox Live na razie na gruzełkach) Aktualnie rozgrywam gierki: MIDTOWN MADNESS 3, HALO, MOTO GP2, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, GHOST RECON- ISLAND THUNDER, THPS4, TIMESPLITTERS 2

Kisywa on-line: Na serwerach używam kisywy Deus
Adres e-mail: grucjan_p@wp.pl
Nr Gadu-Gadu: brak
Klan: brak
W co gramy: Mieszanina trzydziestu Network Adaptor i zawodzeń, że stworzenie listy polskich Graczy on-line to wspaniały pomysł! Więc do rzeczy, aktualnie szarpię w: SOCOM: U.S. NAVY SEALS, THPS 3 i 4, MIDNIGHT CLUB 2 oraz AMPLITUDE

Kisywa on-line: NINX
Adres e-mail: enemy-x@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 2454329
Klan: brak
W co gramy: PHANTASY STAR ONLINE EPISOD I&II na GameCube'a.

Kisywa on-line: Night Eagle
Adres e-mail: night_eagle17@hotmail.com
Nr gadu-Gadu: 3015494
Klan: brak
W co gramy: SOCOM: U.S. NAVY SEALS, MIDNIGHT CLUB 2, THPS 3 I 4 , TRIBES AERIAL ASSAULT, ATV- OFFROAD FURY 2. Gram prawie na wszystkie tytuły, które posiadają opcję on-line.

Kisywa on-line: Łukasz Szmyd, kisywa PLEI swantowskie PL3J
Adres e-mail: plej@epoca.pl
Nr Gadu-Gadu: 3607398
Klan: [S2K] -"Shoot 2 Kill"
W co gramy: Szarpię jak na razie tylko na Xboxie (XBC), w następujące tytuły: HALO, GHOST RECON, GHOST RECON: ISLAND THUNDER, MIDTOWN MADNESS 3, MIDNIGHT CLUB 2, BRUTE FORCE, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Kisywa on-line: IPLI[Kjrd, ale z mojj tego, że jestem teraz w klanie (Defenders of Poland), to tyczy mam kisywy <Def>-Kjrd)
Adres e-mail: kjrd@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 3468192
Klan: Defenders of Poland (<Def>)
W co gramy: SOCOM: U.S. NAVY SEALS, a w przyszłości SOCOM 2!

XBOX LIVE

Od 25 sierpnia rozszerzano możliwości XL. Od tego dnia każdy posiadacz Gamertaga może wejść na stronę http://www.xboxlive.com i dalej w zakładce "My Live" trzeba przejść proces rejestracji, po czym zalogować się. Co nam to daje? Możesz teraz w Internecie, z poziomu komputera i zwykłej przeglądarki www np. sprawdzić swoje statystyki i wyniki osiągnięte w różnych grach.

SONY w natarciu

Podczas imprezy współtowarzyszącej targom ECTS, PlayStation Experience, europejski oddział SONY przygotował dla Graczy szarpiących w Internecie osobne, solidnej wielkości pomieszczenie. Wszystkie zaprezentowane gry były zLINKowane na 4 - 8 konsol i dawały naprawdę solidnie poczuć power gry w Sieci.

Przesiedziałem tam pół dnia i nie chciałem wychodzić - w końcu ochroniarze wyprosili wszystkich i nie miałem z kim się pojedynkować) - zwłaszcza GRAN TURISMO 4 wymiata o czym możesz przeczytać w relacji głównej z targów. Pomijam MY STREET I SYPHON FILTER: OMEGA STREIN, bo te niestety są bez rewelacji (pierwsza stanowi poplardiótkę w postaci mini-gier typu siatkówka plażowa "2 na 2", drugi z kolei notorycznie się wiesza!).

RESIDENT EVIL: OUTBREAK (CAPCOM)

Jak dla mnie numer dwa (po GT4) ze wszystkich zaprezentowanych gier on-line - wyjątkowo pozytywne zaskoczenie. Co tu się wyprawia, ile jest emocji, świetnych pomysłów i zabawnych sytuacji to głowa mała. Nie bawiąc się w bzdurną fabułę, założenia są następujące: szarpią cztery osoby, każda inną postacią (ogółem do wyboru jest ich osiem). Trochę irytujące było to, że SONY postawiło w sumie osiem stanowisk, wszystkie obok siebie, tylko nikt nie wiedział czy to są dwie osobne sesje po cztery, czy wszyscy grają razem) Jakby tego było mało, połowa konsol zawieszała się średnio co pół godziny - uruchomione demo mało więcej buraków niż Star tabelek w opisach. Zresztą było widać, że prace są na wczesnym etapie - większość tekstów w grze nie była jeszcze nawet przetłumaczona na język angielski i na widok japońskich krzaczków publika reagowała tylko wesołym "I see..." Cel jest taki, że kolaborując ze sobą trzeba się wydostać z Raccoon City. Każda z postaci ma swoje specyficzne umiejętności, np. jedna lepiej radzi sobie w walce z zombiakami, a inna szybciej się przemieszcza. Kluczem do powstrzymania zombie jest odpowiednie kombinowanie, ja np. po rozpoczęciu zabawy (każdy z Graczy na starcie pojawia się w losowo wybranym miejscu - następnie trzeba się odszukać) znalazłem urządzenie służące do wkręcania gwoździ (HIV z reguły gwoździe się wbija, hłehłet!). Dzięki niemu mogłem przybić kilka desek w miejscu, gdzie stały kiedyś drzwi, blokując w ten sposób przejście korytarzem (mnie sprawę, że zombie z taką przeszkodą po chwili sobie poradzą). Można blokować drzwi ciałem przeciwnik napiera, a Ty operasz się z drugiej strony I czekasz, aż któryś z Graczy z teamu przybędzie z pomocą. Fajnym patentem jest możliwość gry jako zombie, o ile na samym początku postacie z drużyny nie mogą atakować się nawzajem (nie tracą energii) o tyle po kilku mniej udanych potyczkach z oponentami do naszej krwi przedostaje się wirus, który opanował Raccoon City. Wskaźnik masz w dolnym prawy rogu ekranu - gdy dojdzie do 100%, umierasz, a po chwili szarpiesz już jako "zła" strona - celem od teraz jest zarażenie innych Graczy, z którymi wcześniej byłeś w teamie. Z zabawnych sytuacji: przechodząc przed drzwi, razem z dwoma innymi Graczami (trzy postacie jednocześnie), po załadowaniu się nowej lokacji wpadliśmy jeden po drugim - z przodu facet, na niego napiera babka, a za nią napieram ja drugim facetem. Wyglądało tak, jakby cała trójka kopulowała, co zresztą przełożyło się na wybuch śmiechu całej sali (...) Naprawdę świetny tytuł, nawiązujący klimatem do całej serii - zbieranie przedmiotów, charakterystyczne lokacje - jednocześnie z dużą nutą przebojowości i oryginalności. Tym bardziej martwi wypowiedź Tsuyoshi Tanaki, jednego z developerów, który na początku września stwierdził, że "zastanawiają się nad wydaniem REO bez trybu rozgrywki on-line w Europie". Są podobno problemy techniczne, na jakie natrafiono pomiędzy serwerami w USA i tymi na Starym Kontynencie. Robią wszystko, by tryb on-line pozostał, ale jeśli im się nie uda, to REO pojawi się w Europie bez opcji zabawy przez Net (w maju 2004). Protestuję! Japończycy grają od listopada bieżącego roku, USA planowo od marca 2004.



DESTRUCTION DERBY ARENAS (SONY)

Jedno z małych rozczarowań. Wydawało się, że dostaniemy solidną sieciową ścigałkę, a przy tym grę z rewelacyjną opcją Deathmatch, tymczasem... Grafika jest nadzwyczaj plastikowa, dynamika zdecydowanie za niska. Całość przypomina wyglądem gry z serii DAYTONA USA od SEGI (Saturn, DC). Ścigając się w kółko z siedmioma przeciwnikami, co i rusz - zamiast skupić na trasie - zerkałem na sąsiednie stendy. Nuda.

Listy

? "[...] Cześć, jestem zainteresowany kupnem Network Adaptora, gdyż sądzę, za to jest przyszłość gier mam jednak parę wątpliwości, które mam nadzieję rozwiązesz (czy jak to się mówi) Numer jeden chodzi mi o udostępnianie łącza na PC oraz PS2 równoczesnie Piszesz raz, że trzeba mieć huba/switcha, a innym razem, że wystarczy zwykła karta sieciowa do PC Jak to jest dokładnie, bo taka sieciowka to koszt o wiele mniejszy niż koszt huba? Moza jest jakaś róznica w prędkosci działania pomiędzy tymi urządzeniami? Numer dwa Interesuje mnie możliwość przeglądania stron internetowych na PS2, wiem jednak, ze taka przeglądarka wyszła na razie tylko w Japonii Czy jest szansa na ukazanie się jej w Europie? Jeśli tak, kiedy można się tego softu spodziewać? Numer trzy wiem, za oglądanie stron na telewizorze jest mało satysfakcjonujące więc mam pytanie - czy po podłączaniu do konsoli monitora obraz będzie lepszy (czy rozdzielczość będzie wyzsza) I w jakich cenach kształtują się ceny takiego adaptera VGA do PS2 - widziałem tylko multiplatformowego za ponad 200 zł Numer cztery czy realne jest stworzenie klienta dziadu-dziadu na PS2? Albo innego, podobnego systemu komunikacji jak choćby ICQ? Mam nadzieję, za odpowiesz na te nurtujące mnie pytania. (...) PS Pozdrowienia dla mojej kochanej Kamili - to tak na wszelki wypadek, gdyby się zdarzył osmy cud świata i mój liścik pojawił się w kąciku on-line [...]" Biczak, e-mail

! Odpowiadając na pierwsza pytanie nie, nie i jeszcze raz nie.) Pisałem wyraźnie, za wszystko zalezy od stanu posiadanych funduszy Jeszcze raz najtańszy sposób połączenia konsoli z komputerem PC to karta sieciowa (wydatek rzędu 20 - 30 zł), którą łączysz bezpośrednio z NA. Wadą takiego rozwiązania jest to, ze aby mieć Internet na konsoli, musisz mieć włączony komputer ponadto włączone musi być udostępnianie połączenia internetowego w Windowsie W przypadku zakupu switcha lub huba (lepszy jest ten pierwszy), w którego wpinasz bezpośrednio kabel z sygnałem - jeśli oczywiście istnieje taka możliwość - problem tan znika. Cena jest wówczas nieco wyższa (w miarę dobry switch firmy Planet kosztuja na allegro ok 100 zł), ale wygoda większa - ponadto do switcha można podpiąć od razu kilka urządzeń (np. dwa komputery, PS2, Xboxa itd.) Najdroższym rozwiązaniem jest zakup routera, bo tu cena osiąga kilkuset złotych. Nie ma żadnej różnicy w prędkości działania pomiędzy tymi wszystkimi urządzeniami prędkość warunkuje przepustowość łącza (...) Przeglądanie stron internetowych na PS2 jest już możliwe, dzięki specjalnej bramce (działa tylko z PAL-ową płytką startową), o czym pisałem przed miesiącem Zajrzyj pod adres www brookfresh co uk - tam jest dokładna info Szansa na wypuszczenie przez SONY przeglądarki w Europie jest prawdę mówiąc niewielka, o komunikatorza w stylu Gadu-Gadu też zapomnij - to nie PC Adapter VGA w połączeniu z monitorem da wyższą rozdzielczość, ale Jeszcze raz powtórzę od przeglądania stron jest komputer, nie konsola.

? "[...] Witam, chciałem odnieść się do Twojej odpowiedzi na maila Dzięki z ostatniego numeru PE Otóż Dzięki napisał, ze przy podłączaniu się do Sieci musiał podać adminowi "jakiś numer" swojej karty sieciowej. Ów "jakis numer" był niczym innym, jak adresem MAC (Media Adress Control) tej karty Więc gdy Dzięki pigtąby kabel sieciowy do switcha/huba, to jest wielce prawdopodobne (a nawet pewne), ze Internetu nie miałby zarówno na PC, jak i konsoli Przyczyną tego jest inny adres MAC urządzenia i dlatego konieczny byłby kontakt z adminem [...]" Z, e-mail

! Yup, dzięki za informację Ten przypadek był wyjątkowy, bo w większości przypadków sieci LAN nie trzeba adminowi adresu MAC karty przekazywać Oczywiście w teorii, w końcu z komputerami nie od dziś jest tak za nawet jak wszystko działa, to i tak tylko złudzenie,)

? "[...] Mam pewien problem związany z Network Adaptorem i grą on-line Gdy zapodałem Start-Up Disc, to ustawiłem wszystko jak się należy i rozpocząłem test połączania który wypadł pozytywnie Potem włączyłem demo MADDEN NFL i udało mi się pograć z kolegami zza oceanu Nie wspomniałem, za nie mam stałego łącza i połączenie nawiązuje przez modem Ale zmierzam do tego, ze gdy odpalam MIDNIGHT CLUB 2 czy SOCOMa, to pokazuje się komunikat, ze ustawienia są źle skonfigurowane Posiadam swój numer dostępu hasło i identyfikator Dlaczego więc tak się dzieje? Bardzo proszę o odpowiedź. [...]" Maciak, e-mail

! Gry które wymieniłeś wymagają szerokopasmowego połączenia z Internetem i na modemie się w nie niestety nie podawisz. Zresztą granie za jego pośrednictwem, w dodatku na amerykańskich serwerach, jest bezcelowe - denerwuje tylko pozostałych Graczy (ogromna tagi na łączach), nie mówiąc już o tym, że jakość połączenia jest tragiczna Żeby szarpać przez Internet na konsoli musisz mieć łącze minimum 128 kbps

? "[...] Piszę, ponieważ mam problem z NA Otóż wygląda to tak wszystkie testy, czyli IP, DNS, ping itd wychodzą dobrze (wszystkie testy pozytywna), ale konsola zawiesza się, kiedy łączę się z Centralną Stacją - wówczas pokazuja się napis "Disconnecting from Network, Now Accessing Central Station" Wtedy wszystkie wzorki za napisem przestają się poruszać i kapa Konsoli nie da się zresetować, nie reaguje ona na naciskania przycisków na pedzie ani na klawiaturze Da się tylko wysunąć płytkę lub wyłączyć konsolę przyciskiem z tyłu Czy jest to wina konsoli płyty startowej, czy też mojej Sieci? Proszę o pomoc! [...]" Bananek, e-mail

! Proponuję spróbować zapisać ustawienia sieciowe z poziomu jakiejś gry (np MIDNIGHT CLUB 2 lub TMB ONLINE) Zrób test, a jeżeli będzie pomyślny, to zapisz ustawienia i później korzystaj już tylko z niego

Phantasy Star Online Episode I & II

MODEM
BROADBAND



Pierwsza gra które oferuje sieciową rozgrywkę na GC, współpracuje zarówno z Modemem jak i Broadband Adapterem (nasz test) od Nintendo. PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II - gra, która swego czasu zrobiła furorę na next-genowej platformie SEGI, a w "Extremie" doczekała się już dwóch recenzji (numery #45 i #47). Dla przypomnienia - PSO to typowy action-RPG w klimatach cyberpunkowych, którego fabuła dotyczy wyjaśnienia przyczyn nagłego zniknięcia kolonistów z planety Ragol i w tym właśnie celu Gracze zagłębiają się w szereg zróżnicowanych poziomów, rozwalając po drodze hordy pokręconych mutantów i przerośniętych bossów. Po wpisaniu wszystkich niezbędnych informacji na kolejnych stronach formularza, wybraniu gildii i ukształtowaniu własnej postaci oraz zalogowaniu, teleportujemy się do jednej z kilkudziesięciu bez dostępnych na serwerach w Stanach (US), Japonii (JAP) lub Europie (EU), z tym że dwa pierwsze dostępne są tylko dla posiadaczy telewizorów z opcją wyświetlania obrazu w 60 Hz (należy przytrzymać "B" przy wczytywaniu i przełączyć obraz na ten tryb). W biazach takich można odbywać rozmowy z delikwentami korzystającymi właśnie z PSO, jednak bez pomocy klawiatury jest to dość męczące i niewiele tu nawet pomagają ręcznie konfigurowane skróty klawiszowe.

Broadband Adaptera wadamy od dołu - w Serial Port 1, po czym wpinamy w niego kabel sieciowy (lub telefoniczny - w przypadku modemu). Konfiguracja połączenia po odpaleniu PSO jest analogiczne rozwiązania jak w przypadku PS2/Xbox. Broadband Adapter współpracuje ze wszystkimi rodzajami łącz (jak PS2).



ponadto bazy służą również do zakładania lub dołączania do czteroosobowych teamów w celu rozpoczęcia właściwej rozgrywki. Dostępne są trzy tryby zabawy - Quest (kooperacja), Battle (kto silniejszy ten wygrywa - walka w danej lokacji) oraz Challenge (podobnie jak w Quest, lecz walka jest na czas i liczą się umiejętności Gracza, gdyż na czas partii wszyscy startują z pierwszym poziomem doświadczenia oraz podstawowym asortymentem i bronią). Po ustawieniu przez lidera (czyli tego, który zakładał grupę) wszystkich opcji (poziom trudności, episod i lub II itp.) teleportujemy się do miasta, gdzie przywódca wybiera, jaką misję drużyna ma wykonać. W mieście znajdują się również sklepy z ubrojeniem i przydatnymi przedmiotami, szpital, depozyt oraz teleporter, którym przenosimy się na Ragol. Jeśli chodzi o system oraz walkę, to pozostały one bez zmian w stosunku do wersji dreamcastowej i nadal istotę rozgrywki stanowią 3-cioosowe combo i specjalne ataki odpalane z określonych broni lub przez towarzyszące zwierzątkom pokemonowate "ustrojstwa" (MAG). Nadal również nie uświadczymy tu piekielnie dynamicznej akcji, na szczęście połączenia są zazwyczaj wolne od lagów i jedyne spowolnienia, na jakie można się natknąć, występują przy podnoszeniu pozostawionych przez wroga przedmiotów. (...) Grę testowaliśmy na różnych łączach (nawet osiedlowych) i wszędzie śpiewała się w porządku, bez żadnych lagów. [Star & MMX]

i-ERDYKT liczba graczy: 4

▲ on-line	▼ schematyczność
▲ zróżnicowanie postaci	▼ niska dynamika

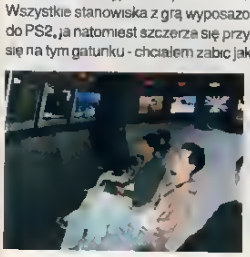
PS. Pierwszy miesiąc zabawy online jest bezpłatny - po tym czasie Nintendo pobiera opłaty ~40zł.



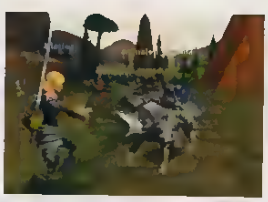
Moze coś poprawią do listopada, szczerze na to liczę (...) PS Na szczęścia potyczki na zamkniętych arenach, o tradycyjnie owalnym kształcie, "robią" - każdy naprawdę czuje na każdego i jest ostro Zmagania wszystkich ośmiu Graczy śledzić można było na specjalnym telebimie podzielonym na osiem części - fajna sprawa

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES [SONY]

W tego eRPeGa mieszkańcy USA grają już od lutego tymczasem wersję PAL zaplanowano na 26 września. Wszystkie stanowiska z grą wyposażone były w klawiaturę do PS2, ja natomiast szczerze się przyznam że nie znam się na tym gatunku - chciałem zabić jakiegoś smoka,

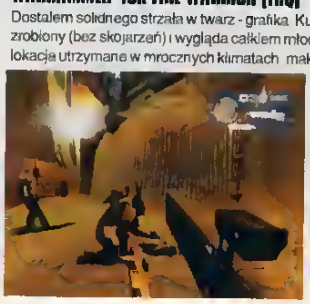


ewentualnie uratować Ziemię trzynastoletnią czarodziejką z wielkimi oczami ale Stara nie było na targach, Koso gdzieś uciekł, a Norby stwierdził, za "nie no, fajne, Idę po piwo" Myszaqa już nia prosiłem o pomoc Po zalogowaniu się (wcześniej wybor postaci, jest dziesięć różnych ras) trafiasz do swiata EVERQUEST I Robisz co chcesz i idziesz gdzie chcesz (umownie), w przeciwieństwie do innego sieciowego RPG - PHANTASY STAR ONLINE 1&2 Tu nie trzeba np odkrywać zadnych lokacji Logujesz się do miejsca, które cały czas tętni swoim sieciowym życiem Poznajesz inne postacie budujesz swoją reputację, rozwijasz postać Jeśli lubisz takie klimaty - godna polecenia



WARHAMMER 40K FIRE WARRIOR [THQ]

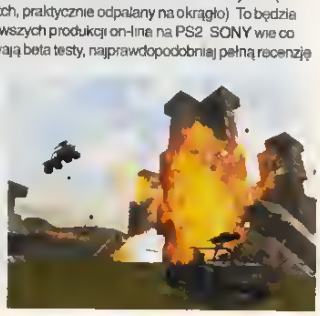
Dostałem solidnego strzała w twarz - grafika Kurczę, świetnie ten tytuł jest zrobiony (bez skojarzeń) i wygląda całkiem młodzieżowo Futurystyczna lokacja utrzymane w mrocznych klimatach maksymalnia szarpie ośmiu



Graczy - rządził oczywiście tryb Deathmatch FIRE WARRIOR jest pierwszym on-line owym "szuterem" FPP na PS2, który nawiązuje do klasycznych rozwiązań z PC, całkowite przeciwieństwo SOCOMa. Są porozrzucane po planszy bronie, naboje i power-upy, nie ma żadnych podziałów na strony konfliktu, a całość scharakteryzuje krótko niezła rzeźnia Do RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN z X-a trochę brakuje ale już szykuj mamonę - warto! W sklepach podobno od końca wrzaśnia ale premiera może się opóźnić, bo w grze było jeszcze trochę burakow (problemy z teksturami, czasem opóźnienie w reakcjach postaci).

HARDWARE: ONLINE ARENA [SONY]

Rozpiarducha jest konkretna Wprawdzie grafika prosta, bez fajerwerków ale paradoksalnia i na siłę można to podciągnąć na mały plus gry - rozgrywka jest cholernie czytelna. Wypatrujesz szybko przeciwnika, wciskasz gaz i pędzisz ostrzeliwując go ciągłym ogniem Rzecz w tym, ze to samo robi w tym czasie kilku innych Graczy - szarpałśmy łącznie w sześć osób i już był spory dym. Świetna dynamika, zróżnicowane bronie, kilka trybów (i tak rządzi Deathmatch, praktycznie odpalany na okrągło) To będzie jedna z najciekawszych produkcji on-line na PS2 SONY wie co robi Obecnia trwają beta testy, najprawdopodobniej pełną recenzję zamieścimy w "Kąciku..." już za miesiąc (...) PS Muszę się pochwalić wygrałem wszystkie rozegrane potyczki kopiąc solidnie anglosaskie tyłki)



POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

Zakończone niedawno targi ECTS pokazały ze rynek gier nie jest juz tak prężny i dynamiczny, jak 5 - 10 lat temu. Kiedyś na tego typu imprezach wystawiały się setki, jeśli nie tysiące związanych z branżą firm, co rusz prezentowano rewolucyjne gry i technologie, które niejednokrotnie zmieniały oblicze gier wideo. Dziesiątki tysięcy zwiedzających, wielkie telebimy, półnagie panienki, przebierańcy, zajmujące całe hale ekspozycje, niezliczona ilość bónusów... prawdziwe święto każdego miłośnika elektronicznej rozrywki. Dzisiejsze ECTS-y w niczym nie przypominają hucznych imprez sprzed lat, co zresztą doskonale odzwierciedla sytuację na rynku (której prawdopodobnie nie zmieni nawet premiera drugiego HALF-LIFE'a czy kolejnej części DOOMa). Wydaje mi się, ze czynnikiem, ktory znów rozruszа branżę będzie nadchodzący boom na urządzenia przenośne - N-Gage, PS Pocket, być moze kolejny handheld NINTENDO... e co, jeśli do walki włączy się MICROSOFT? Odłóżmy jednak szklaną kulę i popatrzmy na fakty: najpierw maszyny arcade, następnie konsole stacjonarne... jesli SONY dopnie swego, kolejne mogą być własnie handheldy. Bluźnierstwo? Mam na to lepsze określenie - ewolucja.).□ [kilu]

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



Od 19 września mieszkancy Nowej Zelandii kupic mogą czornego GBA SP, ozdobionego logiem popularnej w tym kraju druzyny rugby, All Blacks. Konsola dostępna będzie w limitowanej ilosci w cenie ok. 140 dolarów amerykańskich. Musicie przyznac, ze czarny GBA z niewielkim, białym logo prezentuje się ciekawie... na pewna ładniej, niz podobne "limity" z Japonii. [kilu]

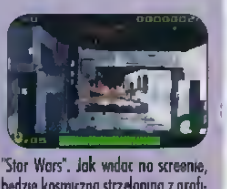
W tym samym miesiącu dwa nowe (już nie limitowane) kolory GBA SP atrzymają mieszkancy Kraju Kwitnącej Wisni. Oo sprzedawanych obec



nie indigo, Jet Black i Platinum dołączą widoczne na zdjęciu Pearl Blue i Pearl Pink (błękitny i rozowy, oba z perłowym połyskiem). Konsolki dostępne są od 5 września w standardowej cenie 12,500 Jenow. [kilu]



NINTENDO znalazło ciekawy sposob na "pozbycie się" nadmiarowych egzemplarzy GBA (nie SP) i jednoczesne zachęcenie do zakupu wciąz niedostępnego w Europie (wg ostatnich pogłosek premiera nastąpi w połowie 2004 r.) E-Readera. Od 13 października w USA dostępne będą zestawy, w skład ktorych wejdzie wspomniany już czytnik, Donkey Kong Jr, 5 innych, przykładowych kart oraz Game Boy Advance w kolorze Glacier lub Indigo. Konsolka przyda się z pewnoscią posiadaczom SUPER MARIO ADVANCE 4 lub POKEMON RUBY / SAPPHIRE, ktore to gry wykorzystują E-Readera, jednak do uploadu danych wymagają zLINKowania dwóch Advance'ów. Zestaw będzie dostępny w cenie 80 USD (ok. 320 zł). W tym samym miesiącu NINTENDO wyda też kilka serii kart przygotowanych z myślą o E-Readerze. [kilu]



Pocket Studios (ARMY MEN OPERATION GREEN, LOTR THE FELLOWSHIP OF THE RING) przygotowuje kolejną grę na licencji "Star Wars". Jak widac na screenie, FLIGHT OF THE FALCON będzie kosmiczną strzelanką z grafiką wyraźnie nawiązującą do gamecube'owego ROGUE LEADERa. W grze wcielimy się w rolę pilota tytułowego Sokoła Millenium, a także innych pojazdow Jasnej Strony Mocy, np. Landpeedera Luke'a Skywalkera, X-Winga czy "Latającego Motaru" znanego z pościgu w lasach Endor ("Powrot Jedi") FOTF ukaze się w listopadzie za sprawą THQ. [kilu]





Nie wierzyłem własnym uszom, gdy usłyszałem, że na GBA ukazała się "najklasyczniejsza z klasyk" gatunku RPG, gra która w "dawnych" czasach spędzała sen z powiek wielu amigowcom i posiadaczom prymitywnych pecetów. Gdy wreszcie kartridż wylądował w slocie, czworka bohaterów świata D&D po raz wtóry w dziejach tej gry zagłębiła się w ponurych i niekończących się lochach pod wielkim zamczyskiem.

Trzy razy do przodu, obrot w prawo, pięc razy do przodu, obrot w lewo i przez udające ścianę przejscie w ukryty korytarz, w którym juz czeka wyszczerzony szkielet - tak wyglądała rozgrywka z początku dziejów komputerowych RPG. Oczywiście nie mamy tu do czynienia z dokładnie tą samą grą co przed "wiekami", gdyz uległa ona paru istotnym (i koniecznym) ulepszeniom które jednak pozwoliły na zachowanie specyficznego klimatu tej pozycji. Przede wszystkim wielki rozgrywane pierwotnie bezpośrednio w czasie poruszania się po lochach, zostały zmienione w proste taktyczne starcie inicjowane kontaktem z przeciwnikiem i odbywające się na osobnej planszy. Dołączona została również mapa (oryginalna wersja jej nie posiadała - trzeba było ją własnoręcznie rysować!) lecz same lochy w sumie nie uległy zmianom (nadal dosłownie ciągną się w nieskończoność). Nie zmieniła się rowniez jabłuja choć ciężko nazwać nią konieczność zejscia do lochów w celu wyplenienia z nich wszelkiego zła. Mimo wszystko dialogi w tej grze występują (czasami nawet zabawne, gdy rozmawiamy z napotkanymi stworami), ześ system D&D czyni rozgrywkę dość znośną. W sumie mimo swej prostoty, zeby nie powiedzieć prymitywizmowi, gierka wciąga - i to właśnie ze względu na to, że jest taka prosta i przyjemna (bo do łatwych to one nie należy). □ [star]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — INFOGRAMES — RPG

6

3 4 6

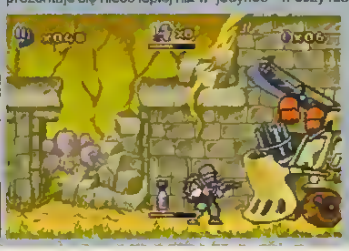
system, walki | prymitywna | 1 GRACZ





Kontynuacja CT SPECIAL FORCES nie wnosi tu wiele nowego - autorzy usunęli powazniejsze niedoróbki (niestety wciąz opcję Save zastępują Passwordy), wyważyli poziom trudności, system gry uzupełnili zaś o kilka nowości. Podstawowym trybem wciąz jest "metalslugopodobna" dwuwymiarowa, dynamiczne strzelanina. Aby zabawa nie stała się monotonna, twórcy wpletli w główny wątek mini-gry w rodzaju "polowania" ze snajperką czy skokow ze spadochronem (które występowały już w "jedynce"). Do naszej dyspozycji oddano rozbudowany arsenał broni i pojazdy (czołg, mobilna wyrzutnia rakiet...). Tym ostatnim poświęcono zresztą dwa pozostałe tryby: pierwszy z nich, zywcem wyjęty z "jedynki" przypomina klasyczne, scrollowane shootery z widokiem z gory, w drugim natomiast (nb. rowniez nawiązującym do klasyków sprzed lat) sterując obserwowanym z boku Apachem ratujemy uwięzionych w dzungli zakładnikow. Ręcznie rysowana grafika prezentuje się nieco lepiej niz w "jedynce"... w oczy rzucają się bardziej szczegółowe tła czy większa ilość animowanych elementow - kosmetyka. Podobnie rzecz ma się z grywalnością, która - choc stoi na wysokim poziomie - wciąz nieco ustępuje tej z METAL SLUG. Przebój SNK pojawi się na GBA dopiero za kilka miesięcy, więc jesli jestes fanem tego typu gier - łykaj □ [kilu]





GAME BOY ADVANCE WERDYKT — LSP — STRZELANKA

7+

8 7 7

urozmaicone levele | mało zmian od czasu 1-ki | 1-2 GRACZY (MULTI PAK)

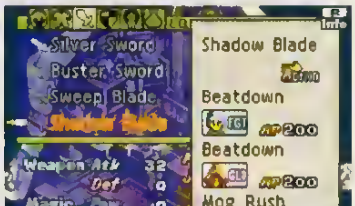
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

Juz pierwszy rzut oka pozwala stwierdzić, ze FFTA to co prawda nadal taktyczny RPG w klimacie FINAL FANTASY, lecz pod wieloma względami zupełnie odmienna od PSX'owego oryginału gra.

Ivalice nie jest juz areną walki o władzę, zebójstw na tle politycznym i zniszczonych przepowiedni, lecz wesołą krainką, w której bandy okrąglutkich moogiesów, łudzikotów, pomarszczonych jaszczurek, pseudo-osłow i zwykłych zjadaczy



owsianki walczą ze sobą o terytoria wpływów swoich klanów, w międzyczasie wykonując dla plebsu różnorakie, mało znaczące questy. Może trochę przesadzam, ale FFTA ewidentnie wydaje się pozycją przeznaczoną dla młodszej publiki, o czym przekonać się możemy juz na samym wstępie. Oto pewien chłopak o imieniu Marche kupuje tajemniczą księgę, która okazuje się spełniać życzenia posiadacza i w rezultacie przenosi amarka do baśniowej krainy "Końcowej Fantazji", w której przeistacza się on w dzierzącego miecz wojownika i wraz z przypadkowo poznanym Moogiesem i jego klanem zaczyna swoją wielką, wymarzoną przygodę. Przygoda ta w samej konstrukcji rowniez znacząco różni się od pierwowzoru, gdyz po pierwsze polega głównie na wykonywaniu dziesiątek różnorakich, niekiedy łączących się ze sobą (w linię fabularną) questów, a po drugie, na wzór LEGEND OF MANA (PSX) kolejne łokacja, jakie mozemy odwiedzać, stawiamy na mapie sami, wybierając do tego upodobane miejsca. Nieliniowy RPG? Ponlekąd tak... w dodatku wkrada się tutaj pewien element planowania, gdyz owe łokacje stanowią



jednocześnie terytoria wpływów różnych klanów (w tym naszego), w związku z czym tereny te musimy mieć pod stałym nadzorem i walczyć o nie w razie konieczności.

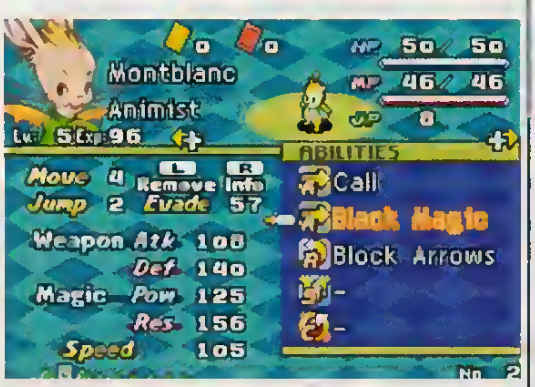
Jeśli chodzi o walki, to w ich prowadzeniu nie zauważyłem zbyt wielkich zmian i praktycznie jedyną (moim zdaniem niepotrzebną) innowacją jest wprowadzenie do starć arbitra, czyli takiego zakutego w blachę kolesia, który sprawuje pieczę nad przebiegiem potyczki i w razie czego rozdziela specjalne punkty lub wlepia żółte i czerwone... kartki. Owe nagrody i kary dotyczą bezpośrednio zasad określonych na danym polu walki, według których zabronione jest a to używanie danego typu czarów, a to znów broni zasięgowych, co



wprowadza dodatkowe elementy planowanie ruchów i wykorzystywanie umiejętności zawodników. Sporo zmian pojawiło się za to w systemie kles i umiejętności, gdyz po pierwsze doszło zróżnicowanie zawodników pod względem ras, a co za tym idzie - przyporządkowanie określonych zawodów do określonych nacji, a po drugie techniki i czary zdobywa się teraz na wzór dziewiątego "Fajnala", czyli z posiadanego ekwipunku, nie zaś poprzez kupowanie ich ze specjalne punkty. Ekwipunek ów, jak również wyuczone z niego zdolności mają bezpośredni wpływ na rozwój klasowy zawodnika, w samych zaś "jobsach" pojawiło się kilka nowości, takich jak np. Beastmestar czy Red Maga.



Grafika i udźwiękowienie również zdają się potwierdzać opinię, że FFTA stworzone zostało z myślą o młodszych Graczach. Zarówno otoczenie, jak i wszelkia "zyjątka" skąpane zostały w jaskrawych barwach, zaś przygrywająca muzyczka, choć znakomicie zaaranżowane, przypomina wesołe melodyjki puszczane w parku rozrywki. Baty należą się natomiast za niewygodny w obsłudze interfejs oraz irytującą ślamazarność rozgrywki, którą w dodatku pogłębia długie "myślenie" komputerowych przeciwników. W sumie "kieszonsolkowego" TACTICSa uważam za bardzo dobrze opracowaną pozycję, jednak zbyt irytuje mnie jego infantylny klimacik (i nie tylko zresztą stary pryk jestem...), by wystawić mu taką notę, jaką postawiłbym "oryginałowi", dlatego tez tylko "upgrede'owana" ósemka. [star]



GAME BOY WERDYKT
ADVANCE SQUARE-ENIX TACTICAL RPG
9 8 8
8+
walki, system
infantylność interfejs
1 GRACZ

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



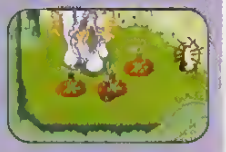
Potwierdziło się to, o czym pisaliśmy miesiąc temu - THQ przejęła prawa do wydawania na GBA kolejnych gier należącego do MICROSOFTu studio RARE. Umowa obejmuje zapowiedziany na 15 września BANJO KAZOOIE GRUNTY'S REVENGE oraz SABRE WULF, BANJO PILOT (znany do tej pory jako "Oddy Kong Pilot") i jeden zupełnie nowy tytuł - IT'S MR. PANTS. Ostatnie z gier ukażą się prawdopodobnie na początku 2004 roku. [kilu]



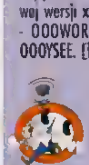
Aspyr Media, wydawca gier na PC i Maca planuje wydać na GBA konwersję znanej posiadaczom PS2 kompilacji ACTIVISION ANTHOLOGY, zawierającej najbardziej znane tytuły z Atari 2600. W jej skład wejdzie blisko 60 klasycznych gier, w tym 7 produkcji amatorskich. Oto pełna lista tytułów: Barnstorming, Baseball, Beamrider, Bloody Human Freeway, Boxing, Bridge, Checkers, Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpots, Decathlon, Dolphin, Dragster, Enduro, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Grand Prix, H.E.R.O., Ice Hockey, Kaboobber, Kaboom!, Keystone Kapers, Laser Blast, Megamania, Oink!, Pitfall! 1 i 2, Plaque Attack, Pressure Cooker, Private Eye, River Raid 1 i 2, Robot Tank, Seaquest, Skateboardin', Skiing, Sky Jinks, Space Shuttle, Spider Fighter, Stampede, Starmaster, Tennis, Title Match, Tomcat F14, Thwocker, Venetian Blinds, Climber 5, Okie Ookie, Oystron, Skeleton+, SpaceThreat Deluxe, Vault Assault, Video Euchre. Wszystkie gry to oryginalne wersje z A2600, uruchomione na specjalnym, działającym z pełną prędkością emulatorze. ACTIVISION ANTHOLOGY ukaże się na przełomie pazdziernika i listopada. [kilu]



Dostępna do tej pory wyłącznie w Azji koreańska konsolka GamePark 32 pojawi się w Europie! Konsola dostępna będzie "w bardzo przystępnej cenie" (czynnik raczej wymagany, jeśli urządzenie ma konkurować z GBA czy N-Gage) pod koniec pazdziernika/na początku listopada, a jej dystrybucją zajmie się mająca swoje siedziby w blisko 200 krajach firma Mitsui & Co. Podczas premiery kupić będziemy mogli kilkanaście przetłumaczonych na 4 europejskie języki gier, zapowiedziane też zostaną zupełnie nowe tytuły. Przypominamy, ze GamePark to 32-bitowa, znacznie silniejsza niz GBA konsola, wyposażona w duży, kolorowy wyswietlacz, łącze radiowe (bezprzewodowy Multiplayer!), port USB i slot na popularne (choc powoli wychodzące z uzycia) karty Smart Media, na których zresztą rozprowadzane będą gry GP32 słynie z doskonale rozwiniętego undergroundu - są na niego dostępne amatorskie konwersje przebojów sprzed lat (DOOM, DESCENT...), emulatory, programy czy odtwarzacze multimediów. Oficjalna, europejska strona urządzenia znajduje się pod adresem www.gp32europe.com. [kilu]



No koniec pierwszy screen z przygotowywanej przez THQ, kieszonkowej wersji xboxowego hitu - OOOWORLD MUNCH'S OOOYSEE. [kilu]



Dziewiątego września w warszawskim farcie Legionów odbyła się prezentacja N-Gage. W podświetlonym w stwarzającym nostrojtajemniczości sposób obiekcie do zaproszonych gości (głównie prasa i klienci NOKIA) przemówił dyrektor generalny NOKIA Mobile Phones, Kuba Poncewicz oraz przedstawiciel firmy Cenega, dystrybutora gier dla N-GAGE. O możliwościach urządzenia opowiadał też Piotr Mazurek (NOKIA) oraz dwaj Gracze, którym juz wczesniej udostępniana konsolki z grami do testów. Dzięki rozstawionym stondom zgromadzeni mogli sprawdzić swych sił w wybranych tytułach, wśród których brokowała niestety najbardziej oczekiwanych pozycji – Tomb Raidera, THPS i Pandemonium (wg. NOKII dostępne wersje były zbyt wczesne, by pokazać je szerszej publiczności). No koniec zorganizowano konkurs, w którym szesc wybranych osób (posiadaczy telefonów fińskiego producenta) walczyła o N-GAGE, probując wykręcić jak najlepszy wynik w Puyo Pop.
Przypominamy, iż NOKIA planuje sprzedawać swój produkt w salonach Empik i sklepach sieci Media Markt, w cenie ok. 1699 zł. Nie wiadoma jeszcze, czy i kiedy urządzenie dostępne będzie w promocjach u operatorów sieci komórkowych. [kilu]



N-Gage telefon czy konsola?

Rynek konsol przenośnych od blisko dwudziestu lat (pierwsze handheldy - GAME&WATCH) zdominowany jest przez NINTENDO. Monopolowi firmy nie zagroziły nawet z technicznego punktu widzenia o wiele doskonalsze niż GB, często wyposażone w kolorowy ekranik urządzenia, jak choćby konsole SEGI: GAMEGEAR (przenośny odpowiednik MASTER SYSTEM, do którego dokupić można było moduł tunera TV) i NOMAD (kieszonkowa wersja MEGA DRIVE'a), NEO GEO POCKET, WONDERSWAN czy ATARI LYNX. Tajemnicą sukcesu GAME BOYa była przystępna cena urządzenia, niski pobór energii, a przede wszystkim liczone w tysiącach, doskonałe gry, opracowywane przez najbardziej liczących się w branży developerów.

Gdy fiński producent najpopularniejszych w Europie telefonów komórkowych ujawnił specyfikację N-Gage'a, chyba nikt nie wierzył, iż produkt Nokii będzie w stanie zagrozić pozycji NINTENDO. I rzeczywiście - w tej chwili wiadomo już, że urządzenie nie będzie ani tanie, ani energooszczędne, zaś wybór gier- przynajmniej na początku sprzedaży N-Gage'a - ograniczony będzie do zaledwie kilkunastu tytułów w tym kilku prawdziwych perełek, o których posiadacze GBA mogą tylko pomarzyć (jeśli gadżet odniesie sukces rynkowy spodziewać możemy się wysypu kolejnych produkcji). O tym jednak dalej, tymczasem skupmy się na samym urządzeniu.

Dostarczona nam pod koniec sierpnia konsola wyprodukowana została kilka miesięcy temu, nie jest to więc finalna wersja urządzenia. Mimo to gadżet podczas testów nie sprawiał problemów, a oprogramowania działało stabilnie.

W pudełku, oprócz samego urządzenia znajdziemy oprogramowanie dla PC (programy do synchronizacji danych, zarządzania kontaktami, przesyłania muzyki etc.), "lekką" ładowarkę, kabalek USB, zestaw słuchawkowy pełniący także rolę anteny (tuner FM), przejściówkę na "zwykłe" słuchawki (ogromny plus dla NOKII) i kabel umożliwiający podłączenie N-Gage do domowego zestawu audio. Dostępny od 7-go października zestaw prawdopodobnie zawierać też będzie 64MB-ową kartę MMC, mieszczącą ok. godzinę muzyki w przyzwoitej jakości.

Zwróćiście pewnie uwagę, iż enl razu nie nazwałem N-Gage komórką. To nie przypadek - sama NOKIA promuje urządzenie jako przenośną konsolę do gier z funkcjami telefonu, multimedialnego odtwarzacza i organizera (konsolę, której jednak nie włączymy bez karty SIM). Z czysto technicznego punktu widzenia N-Gage to... NOKIA 7650/3650 (a więc - teoretycznie - zabawka z górnej półki), pozbawiona aparatu cyfrowego, wyposażona za to w kilka niedostępnych w w/w telefonach funkcji. Urządzenie pracuje pod kontrolą szybkiego i stabilnego systemu operacyjnego SYMBIAN w wersji 6.1, co znacznie zwiększa jego (konsolofonu - nie systemu) uniwersalność. W Sieci znaleźć można sporo amatorskiego, darmowego oprogramowanie dla tego środowiska, w tym gry i emulatory (np. porty DOOMa i innych klasyków, lub GoBoy - szybki, lecz nie obsługujący dźwięku emu GBC).

Wydajny procesor (ARM9 104MHz) i optymalizacje softu sprawiają, iż gry przygotowane z myślą o N-Gage działają znacznie lepiej, niż ich odpowiedniki na wyposażonym w 400-megahercowy CPU palmtopie (dobrym przykładem jest tu TOMB RAIDER, w którym na PocketPC animacja potrafi zwolnić do kilku klatek/s, podczas gry na N-Gage wszystko działa płynnie). Warto wspomnieć, że produkt NOKII nie jest wyposażony w dodatkowe układy wspomagające przetwarzanie grafiki.

Funkcje oferowane przez N-Gage stawiają go w jednym rzędzie z najdrozszymi komórkami lub palmtopami. Obok podstawowych, typowych dla telefonów komórkowych programów typu rozbudowana książka adresowa czy kalkulator, w pamięci urządzenia znajdziemy m.in. notatnik, rozbudowany kalendarz z funkcją organizera, listę rzeczy do zrobienia ("to-do") czy przelicznik wszelkich jednostek (w tym walut i jednostek miar). Z bardziej egzotycznych funkcji warto wspomnieć o obsługującym kilka kont jednocześnie kliencie poczty elektronicznej (funkcja ta doskonale sprawdza się w sytuacji, gdy tylko sprawdzamy pocztę - pisanie e-maili na niewielkiej klawiaturze, nawet po włączeniu polskiego słownika T9, który sprawia, że klawisz z kilkoma literami wciskać wystarczy tylko raz, do wygodnych zdecydowanie nie należy), możliwości robienia screenów i dyktafonie, pozwalającym na zgrywanie na kartę MMC rozmów czy muzyki np. z radia. Multimedialność urządzenia, oprócz tunera FM, zwiększają wbudowany player MP3/AAC, przeglądarka XHTML, odtwarzacz RealOne z możliwością przesyłania filmów bezpośrednio z Sieci, i obsługa Javy (J2ME MIDP 1.0), dzięki której posiadacze N-Gage korzystać mogą z tysięcy (także darmowych) aplikacji i gier napisanych w tym języku.

Dane na N-Gage'a przesyłamy w dwojaki sposób: muzykę przy pomocy kabelka USB i dołączonego oprogramowania Nokia Audio Manager (po jego instalacji korzystanie z NAM staje się zbędne, gdyż urządzenie, a dokładniej karta MMC staje się widoczna jako wymienny dysk twardy). Gry, Java, tapety, dzwonki i oprogramowanie natomiast poprzez kabel szeregowy lub radiowe łącze Bluetooth (N-Gage nie posiada portu podczerwieni). Finalna wersja urządzenia prawdopodobnie pozwoli na korzystanie z USB także w tym ostatnim przypadku. Oczywiście oprogramowanie można również ściągać z Internetu (GPRS, HSCSD). Aparat w testowanej przez nas wersji posiada ok. 3MB wolnej pamięci (nie licząc karty MMC), w której zmieści się kilkaset SMS-ów, tyleż samo notatek, małli czy dzwonków polifonicznych (zwykle MIDy). Zarządzanie danymi jest stosunkowo wygodne i odbywa się albo poprzez PC, albo przy pomocy menedżera umieszczonego w konsoli.

Nieco inaczej mają się sprawy w przypadku przygotowanych z myślą o N-Gage gier. NOKIA, z sobie tylko znanych powodów, umieściła czytnik kart wewnątrz urządzenia, tak więc w celu wymiany kartridża (lub zastąpienia go kartą MMC - NG NIE współpracuje z kartami Secure Digital - np. z muzyką) musimy po kolei wyłączyć urządzenie, ze względu na lokalizację gniazd odłączyć zestaw słuchawkowy, zdjąć tylną część obudowy i wyjąć baterię. Po włożeniu nowej karty i złożeniu urządzenia trzeba jeszcze odczekać kilkanaście sekund, podczas których ładować się będzie system. Niedopatrzenie, czy może celowy zabieg? Dla mnie najlepszym (ale i kosztownym) rozwiązaniem byłoby umieszczenie w konsoli dwóch czytników - jednego wewnątrz urządzenia (na karty MMC/SD z muzyką i danymi) i drugiego, krawędziowego na zewnątrz obudowy.

Terminal zasilany jest bardzo lekkim ogniwem litowo-jonowym o (dużej, biorąc pod uwagę jego wymiary i grubość, a raczej "chudość") pojemności 850mAh. Niestety pojemność taka szybko okazuje się niewystarczająca, gdyż energii starcza raptem na 3 - 4 godz. rozmowy lub 3 - 6 godzin zabawy (zależna od gry (w przypadku TONY HAWK akumulator wytrzymał niespełna cztery godziny nieprzerwanego skate owania). EmPeTrójek słuchać będziemy mogli przez 8, radia natomiast nawet do 20 godzin. Proces ładowania trwa na szczęście bardzo krótko (nieco ponad 1 godz. - trzykrotnie krócej, niż w przypadku GBA SP), dobrze więc nosić przy sobie ładowarkę. Szkoda jednak, iż NOKIA nie zdecydowała się na zastosowanie pojemniejszej (ale co za tym idzie - droższej i cięższej) baterii.

Mimo mnogości funkcji obsługa N-Gage jest bardzo intuicyjna i wygodna. Spora ilość dodatkowych przycisków sprawia, że pod ręką mamy wszystkie ważniejsze opcje - przejście z gry do głównego menu konsoli, włączenie radia, playera MP3 czy przełączenie się między aplikacjami to kwestie wciśnięcia (przytrzymania) jednego klawisza. Urządzenie posiada rozbudowany system pomocy, dzięki czemu studiowanie instrukcji staje się zbędne. Poruszanie się po menu i przede wszystkim zabawę z grami umożliwia bardzo wygodny 9-kierunkowy (8 kierunków + wciśnięcie) D-pad, określany przez NOKIĘ jako "rocker". Pod prawym kciukiem znajduje się natomiast standardowa klawiatura numeryczna z wyszczególnionymi przyciskami "5" i "7" - odpowiednikami "A" i "B" z GBA. Buttony te działają wyraźnie lżej niż pozostałe klawisze, co w grach korzystających z innego niż domyślny układu sterowania (np. TOMB RAIDER, THPS) na początku może trochę przeszkadzać. Konsolka reaguje oczywiście na wciśnięcie kilku przycisków naraz.

Ergonomia urządzenia nie pozostawia wiele do życzenia, mogę z czystym sumieniem stwierdzić, iż N-Gage lepiej leży w dłoniach niż GBA SP. Jest to zasługą bardziej opływowych, zapewniających pewniejszy chwyt kształtów konsoli i "miękko" działających przycisków. Przyczepić się jedynie (ne się) do braku "triggerów" i ścianek bocznych urządzenia, które zamiast czarnych, widocznych na zdjęciach wytłoczeń mogłyby być pokryte gumopodobnym tworzywem. Ogólnie N-Gage trzyma się jednak bardzo wygodnie, w czym niemały udział ma mała masa (137 gram) i spore wymiary (133,7 x 69,7 x 20,2 mm) gadżetu. Kontrowersje wzbudzać może jedynie pionowo zorientowany ekranik i dość nieoczywista, wymagająca przyzwyczajenia pozycja, w jakiej trzymać należy aparat podczas telefonowania (patrz. foto). Znacznie wygodniej rozmawia się przy użyciu dołączonego zestawu słuchawkowego. Szkoda, że ten ostatni wyposażono w dwa małe, różniące się tylko kolorami wtyki. Lepszym (ale i pewnie podnoszącym koszty produkcji urządzenia, które z założenia ma być jak najtańsze) rozwiązaniem byłoby jedno, uniwersalna złącze.

Jakość wykonania N-Gage stoi na najwyższym poziomie. Obudowę wykonano z lekkiego, trwałego tworzywa, nic nie trzeszczy, poszczególne elementy są dobrze spasowane i całość wygląda solidnie. Urządzenie, podobnie jak większość skierowanych do aktywnych użytkowników produktów NOKII korzysta z systemu wymiennych obudów Xpress-on.

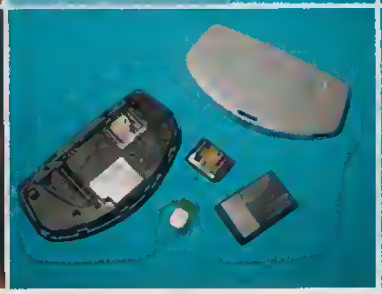
Osobny akapit należy się wyświetlaczowi. W N-Gage zastosowano niewielką, bo mierzącą zaledwie 34x41 mm matrycę o rozdzielczości 176x208 (GBA: 240x160), mogącą wyświetlać jednocześnie 4096 kolorów (12 bitów). Dzięki zastosowanej metodzie podświetlania ("od tyłu", podczas gdy w GBA SP wyświetlacz oświetlany jest przez nałożoną z góry folię z mikroprzymatami) ekranik generuje obraz charakteryzujący się doskonałym kontrastem i równie dobrym - dodajmy, że znacznie lepszym niż w przypadku GBA SP - odwzorowaniem barw, całkowicie pozbawiony bluru (rozmycia). Wadą takiego rozwiązania jest fakt, iż w przeciwieństwie do konsoli NINTENDO w świetle słonecznym ekranik N-Gage'a traci na czytelności. W wielu grach (np. PANDEMONIUM), oprócz niewielkich wymiarów przeszkadzać też mogą nietypowe proporcje wyświetlacza.













N-Gage jest urządzeniem bardzo uniwersalnym - nie stanowi problemu nagranie muzyki z radia na kartę MMC czy korzystanie z tego ostatniego podczas przechodzenia kolejnych plansz w TOMB RAIDERze Tuner radiowy charakteryzuje się niezłą czułością, a w sytuacji gdy sygnał jest zbyt słaby (np w tramwaju) przełącza się w tryb mono. Odbiornik nie obsługuje niestety systemu RDS wyświetlającego informacje o odbieranej stacji czy odtwarzanym utworze Tytuły piosenek wyświetla natomiast player MP3 obsługujący także charakteryzujący się mniejszymi zniekształceniami, niezbyt u nas popularny format ACC Jakość dźwięku w słuchawkach (nawet dołączonych do zestawu) jest wysoka, przez co N-Gage z powodzeniem zastąpić może 'klasyczny" MP3-Player czy np walkmana Funkcjami wyjętymi żywcem z takich urządzeń jest możliwość wybranie profilu z charakterystyką dźwięku przystosowaną do konkretnego gatunku muzyki (rock, pop jazz...) czy system podbicia basów Z radia i playera MP3 można korzystać także bez zestawu słuchawkowego (choć w przypadku tunera musi być on podłączony, gdyż kabel pełni rolę anteny) jednak jakość dźwięku nie jest wtedy zbyt wysoka (choć i tak jest znacznie lepiej, niż w przypadku tanich, chińskich radioodbiorników z bazaru) Lepszej jakości (tym razem także w przypadku słuchawek) mogłyby być za to zastosowane w większości testowanych gier sample

Gry dla N-Gage rozprowadzane będą na specjalnych, odpowiednio zabezpieczonych kartach MMC których cena kształtować się ma na zbliżonym do gier na GBA poziomie (informacja nieoficjalna) W dniu premiery urządzenia dostępnych ma być ok. 15 tytułów, w tym TOMB RAIDER, TONY HAWK'S PRO SKATER SONIC N, SUPER MONKEY BALL MARCEL DESAILLY PRO SOCCER, PUZZLE BOBBLE VS, VIRTUA TENNIS, PANDEMONIUM MAJOR LEAGUE BASEBALL, MOTOGP i PUYOPOP W przygotowaniu jest też kilka innych gier, m in TAITO MEMORIES RED FACTION, SEGA RALLY, RAYMAN 3, GHOST RECON i SPLINTER CELL, nad swoimi tytułami pracuje także sama NOKIA (m.in. PATCHWAY TO GLORY) Umowy z producentem N-Gage podpisały już tak znane firmy, jak SEGA THQ ACTIVISION, EIDOS i TAITO

Jedną z największych atrakcji oferowanych przez większość dostępnych gier ma być (jest) realizowany za pośrednictwem łącza Bluetooth (zasięg do kilkunastu metrów) lub GPRS (standardowe opłaty za pakietowe przesyłanie danych) Multiplayer Funkcja ta doskonale sprawdza się "w praniu", kieszonkowy TONY w wersji na kilku Graczy jest jedną z najmiodniejszych multiplayerowych pozycji, z jakimi miałem do czynienia Niektóre z tytułów posiadać też będą swoje strony internetowe (XHTML) na których znajdziemy ciekawostki na temat danej gry, cheaty, a w przyszłości być może także dodatki, np nowe plansze

O nieco asekuracyjnym podejściu NOKII świadczyć może dobór tytułów startowych Kieszonkowe wersje znanych, konsolowych hitów nie tylko doskonale pokazują możliwości urządzenia, ale i przyciągają ludzi młodych i aktywnych, którzy prawdopodobnie będą główną grupą odbiorców N-Gage'a Sama NOKIA natomiast kieruje swój produkt do hardcore owych Graczy osób w wieku 18 - 35 lat, którzy nie zawsze mają czas by usiąść przy konsoli stacjonarnej, a od GBA odstrasza ich wizerunek urządzenia (zabawka) i często infantylne gry

Europejska premiera N-Gage planowana jest na 7 października W Polsce w tym właśnie dniu urządzenie trafi do EMPiK-ów i sklepów sieci Media Markt, gdzie sprzedawane będzie w cenie ok 1600 - 1700 zł (informacja niepotwierdzona) Drogo? Być może pamiętajmy jednak że podobnie (lub gorzej) wyposażone komórki kosztują często o 1000 zł więcej Nie wiadomo natomiast, jak będzie z dostępnością N-Gage'a u operatorów Z obserwacji w Sieci wynika, że urządzenie cieszy się sporym zainteresowaniem, możliwe więc, że aparat szybko dostępny będzie w promocjach w bardzo przystępnej cenie

Przez ostatnie 10 dni N-Gage towarzyszył mi na każdym kroku z powodzeniem zastępując GBA SP i komórkę, przejął też część funkcji palmtopa (brakowało mi jedynie - już z mniej konsolowych funkcji - Internet Explorera i Worda z możliwością odręcznego wprowadzania tekstów) NOKIA nazywa swój produkt konsolą, jest to jednak gadżet znacznie bardziej uniwersalny, sprawdzający się w wielu różnych sytuacjach Czy warto? Z jednej strony ogromne możliwości z drugiej - w większości znane już wszystkim gry (co jednak dla wielu wadą nie jest wystarczy spojrzeć jaką popularnością cieszą się kieszonkowe wersje popularnych, konsolowych tytułów na GBA) i wymienione w tekście niedopatrzenia. Z ostateczną oceną wstrzymam się do października, kiedy to trafi do nas finalna wersja konsoli (i przede wszystkim gier) □ [kluj

Ocena

Wygląd i estetyka 8/10
konsola a telefon - czy telefon i konsola?

Ergonomia 7/10
bardzo dobrze leży w dłoniach ekranik mógłby być w lekszy

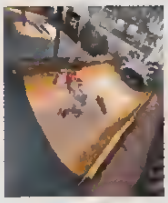
Możliwości 9/10
mnogość funkcji wydajny procesor intuicyjna obsługa gry!

Dbałość o detale 7/10
kilka wymienionych w tekście niedopatrzeń

Rzut okiem na gry

(UWAGA opisy powstały na podstawie testów wczesnych wersji gier, do czasu premiery wiele może się zmienić - oczywiście wyłącznie na lepsze)

TONY HAWK'S PRO SKATER



Gra prezentuje się równie dobrze, co PSX'owy pierwowzór - te same plansze, niemalże identyczna grafika (choć na N-Gage nieco bardziej łamią się tekstury co jest widoczne np. przy najeździe na rampę pod dużym kątem), intuicyjne sterowanie (zupełnie nie przeszkadza brak triggerów) i PŁYNNA animacja Różnice? Dość mocno skompresowana muzyka i brak scenek FMV (niewykluczone, że pojawią się one w finalnej wersji gry) Pewniak, dla którego wielu kupi N-Gage

TOMB RAIDER



Za TR odpowiada (ta sama, co w przypadku THPS) grupa DREAMWORKS, która doświadczenie w pisaniu gier dla systemów przenośnych zdobywała przy przenoszeniu TOMB RAIDERa na platformę PocketPC Mimo że te ostatnie dysponują z reguły silniejszym niż N-Gage procesorem, to właśnie na konsoli NOKII gra prezentuje się najlepiej - niemal równie dobrze co na PSX Podobnie jak w TONYm, zupełnie nie przeszkadza pionowy układ ekranu, także sterowanie jest wygodne i intuicyjne (można je zresztą przekonfigurować) Grafika? Widać na screenach Animacja? Poziom PlayStation

VIRTUA TENNIS

Dość przeciętna przygotowana specjalnie z myślą o N-Gage wersja najlepszego "symulatora" tenisa ziemnego Gra w dostarczonej wersji charakteryzuje się gorszą niż pierwowzór dynamiką i niezbyt płynną (mimo dwuwymiarowej, prostej grafiki) animacją jeśli więc zdobędzie popularność, to raczej wyłącznie ze względu na tytuł Jeśli jednak niedoróbki zostaną wyeliminowane dostaniemy bardzo solidny produkt.

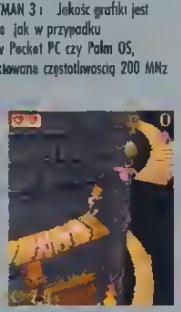
SONIC N

Konwersja (wierna) hitu SEGI z GBA Graficznie tytuł prezentuje się nieco lepiej, niż w oryginale (wyświetlacz N-Gage generuje znacznie żywsza barwy) gorzej natomiast działa W żadnym z dwóch trybów (pełny ekran/zwężony i pomniejszony "wide") gra nie pracuje tak płynnie, jak na GBA, przycięcie widać szczególnie w momentach gdy na ekranie znajduje się dużo animowanych elementów i półprzezroczyste powierzchnie Mimo zwolnień w SONIC N gre się bardzo przyjemnie wszelkie niepłynności zostaną zresztą prawdopodobnie wyeliminowane w finalnej wersji Poprawie powinien też ulec dźwięk, w chwili obecnej dość niskiej jakości



N-Gage na ECTS

Przemierzając podczas targów ECTS część wystawową holi Earls Court natknąć się była można na sporej wielkości ekspozycję Nokii Firma rodem z Finlandii mocno promuje w Europie swój nowy telefon-handheld a nazwę N Gage, którego obszerny test przygotował obok KILu Nie namyślając się długo zabrałem się za "testowanie" sprzętu na pierwszy ogień poszło wyciągnięć N-Gage a ze specjalnego uchwytu, w których telefony (kilkanaście sztuk prezentowane ręcznie dźwięk gier) były przymocowane Gość z obsługi zrobił dziwną minę, ale po chwili zagadał po polsku jak się okazało, pracował dla Nokii Tym sposobem, po okazaniu "jednego" w ramach integracji przetestowałem telefon w dużo bardziej komfortowy sposób, w dodatku w część tytułów grając on-line Pierwsze wrażenie jest powalające, zwłaszcza jeśli dotychczas za szczyt technicznych możliwości w temacie gier na komórkę uważała się węża, czy też proste produkcje w Java obecne w tej chwili na naszym rynku Na pierwszy ogień poszedł RAYMAN 3 i Jakość grafiki jest krapka w krapkę identyczne jak w przypadku kieszonkowych komputerów Pocket PC czy Palm OS, posiadających procesory taktowane częstotliwością 200 MHz (i wyżej) z 16 - 32 MB pamięci Coś niebywałego Dalej była PANDEMONIUM gra przypomina edycje z PSX a (tutaj nieco mniej detali), zachowując swoją charakterystyczną konwencję platformere 2,5D Świetne sterowanie, gra mozwykle kolorowa, ładnie wykonana Szwankowała tylko animacje, co częściowo zrzucam na bark wersji beta Wsparcie platformy N Gage potwierdza SEGA która przygotowała m in specjalną wersję VIRTUA TENNIS, a także SONIC N Pierwsza pozycja umiarkowanie rajcująca, z uwagi na zbyt proste wykonanie/rozgrywkę, natomiast można "rabi" zapewne dzięki jary z prędkością pocisku jaz Fajnie wykonane poziomy klimatem i pomysłami nawiązujące częściowo do produkcji 16 bitowych, częściowo do gier na "duża" konsole SEGA miała jeszcze w ofercie SUPER MONKEY BALL przeniesioną niemal na żywca z GC oczywiście zachowując odpowiednie proporcje (maksymalnie uproszczona) TONY HAWK PRO SKATER nie zaskoczył SPLINTER CELL (konwencja 2D) również - identyczne wyglądą wersje na "zwykłe" telefony pokroju Motorah T720 czy najtańszych modeli Nokii Z kolei TOMB RAIDER wyglądał i ruszał się lepiej niż na Pocket PC, nie wiem jak oni to zrobili pełen trójwymiar, nieźle gdanna animacja kamer! W tym momencie z miejsca zapragnąłem kupić N Gage a z tym bardziej, że w Wielkiej Brytanii cena oscyluje obecnie w granicach 170 180 funtów (niecałe 1300 zł, tymczasem w Polsce ponad pięć stów więcej) Pozostaje mieć nadzieję że telefon łada moment pojawi się w promocjach, czyli że znacznie mniejsze pieniądze u naszych rodzimych operatorów Aha, jeszcze jedno N Gage ma też przewagę nad GBA, że umożliwia grę on-line I to nie jest tylko bajer, ale prawdziwy majstersztyk wyobraź sobie, że jadąc tramwajem szerpiesz miecz w VIRTUA TENNIS z kumplem z drugiego końca kraju Transmisja danych da 115 kbps spokojnie pozwala na "sieciowe" granie za pomocą tej kanapy hmm, koga telefonu Bamba □ [shi]



DVD NEWS

Jest duża szansa, że powstanie nowy "Predator". I to jest dobre wiadomość. Sam Park - scenarzysta trzeciej części przedstawił już wytwórni Fox wstępny skrypt. W głównej roli studio planuje umieścić Dwayna 'The Rock' Johnsona. I to już jest mniej dobra wiadomość. Rozumiem, że potrzebny jest ktoś o charakterystyce "góra-mięcha", by godnie zastąpić Arnolda, ale The Rock ma na swoim koncie jedynie średni "Scorpion King" i wrestlingowe przepychanki. Czy to wystarczy? [myq]

Jak ogłosił polski dystrybutor - 10 listopada będzie u nas dostępne 5-płytowe wydanie DVD "Dwóch Wież". Od zapowiedzianej, rozszerzonej edycji 4xDVD różnić mnie je m.in. kolekcjonerska opakowanie oraz figurka Golluma! Piąta płyta została opatrzona tajemniczym symbolem "mini-DVD" (a więc będzie na niej mniej materiałów niż na pozostałych), zawierając trudno osiągalne filmiki, prezentacje, arty i dodatkowe, bliżej nieokreślone materiały. Podobnie jak w przypadku 4xDVD i tu sam film będzie trwał aż 206 minut, oferując ścieżkę dźwiękową w formacie DTS 6.1 Es. Nieźle! Całość w cenie około 240 zł. [myq]

Na ekrany kin w USA trafił właśnie "Matchstick Men", najnowsze dzieło Ridleya Scotta. Obraz zbiera średnie recenzje, choć opowiada dość przewrotną historyjkę kolekcji ciorpiącego na stany lęków paranoidalnych i manię czystości (Nicolas Cage), który wraz ze swoim pomocnikiem przygotowuje duży przekręt na kasę. Cage'owi w filmie partneruje Sam Rockwell (m.in. główny zły z pierwszych "Aniołków Czarlego"). Szykuje się nietuzinkowy duet. [myq]

Klimat a'la "Kruk", sceny walk rodem z "Matrixa"? Brzmi ciekawie, choć póki co to nie fakt, a jedynie zapowiedzi producentów najnowszego obrazu pt. "The Lost Apostole". Główną rolę w tym mrocznym filmie akcji zagra Paul Walker ("Sekta", "Za Szybcy, Za Wściekli"). Szczegółów póki co brak, ale sam projekt zapowiada się ciekawie - tym bardziej, że tytułowy Ostatni Apostoł ma być potępionym, mało sympatycznym koleżką... [myq]

GŁÓWNY SUPPORTER
BEVERLY HILLS Video
WROCŁAW

REGION DVD

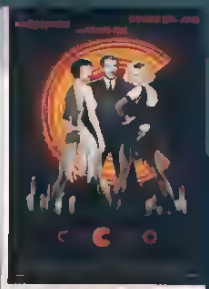
CHICAGO / CHICAGO

Jeśli nie masz pomysłu na film - zrób musical. Jeśli nie masz pomysłu na musical - zrób musical kostiumowy. Będziesz nocami rozplanowywał układy choreograficzne, budżet skrupulatnie podliczał pod budowę dekoracji oraz szycie strojów i najzwyczajniej w świecie nie znajdziesz czasu, aby przejmować się czymś tak błahym, jak świeży, odkrywczy scenariusz. 'Chicago" tylko trochę umyka tej (podobno) złośliwej teorii. Mamy więc rozbudowany, widowiskowy musical z dobrze dobranym, klimatycznym repertuarem. Chicago epoki jazzu i szykownych garniturów, wreszcie splatające się losy dwóch kobiet czekających na wyrok za zabójstwo. Trzeba przyznać, że zarówno Catherine Zeta-Jones, jak i Renee Zellweger bardzo sprawnie się w tym wszystkim odnalazły (śpiewanie, średniej trudności układy taneczne), nadając sporo żywiołowości tej - i tu odstaniam główny mankament filmu - jak by nie było prostej, nawet, mocno przewidywalnej historyjce. Pod ciekawymi piosenkami (polskie przekłady na dobrym poziomie), zmieniającym się efektownym układem ludzi i kolorów kryje się fabuła możliwa do streszczenia w trzech zdaniach. Takie są fakty. Przyjemność z odbioru tej edycji DVD zwiększa na szczęście szeroki dokument odsłaniający kulisy planu i produkcji (przedstawiający m.in. teledysk z Catherine 'All That Jazz"), pozwalający zapoznać się z sugestiami reżysera. Z kolei motyw usunięty (scena z Queen Latifah) niewiele wnosi. 'Chicago' mnie nie rusza, ale pod względem muzycznym - interesujące widowisko. [myq]



Najciekawszy moment: solo Zety Jones w układzie "dla dwóch", piosenko więziarek
Dodatki: reportaż z planu (m.in. wywiad z reżyserem, producentem, materiał o scenografii i kostiumach), scena wycięta z filmu.

6+



dystrybucja: SPI
reżyseria: Rob Marshall
występują: Renee Zellweger, Catherine Zeta-Jones, Richard Gere, Lucy Liu
dźwięk: Dolby Digital 5.1/DTS
gatunek: musical/kryminał/komedia
czas trwania: 113 min

DOCHODZENIE / CITY BY THE SEA

Mamy w tym miesiącu Roberta De Niro w wersji komicznej, usiłującego rozśmieszyć widza. znajdzie się też i De Niro przygnębiony, płaczący niczym dziecinuch co uwalniał orkę (orka - jak to orka - największy drapieżnik morski, pozera rocznie 1.5 tony fok). Szczerze powiedziawszy ani jedno, ani drugie jakoś specjalnie mu nie wychodzi. Wypada mało autentycznie. Nie zmienia to jednak faktu, że 'Dochodzenie' (wierne tłumaczenie, nie me co!) opiera się właśnie na tym aktorze i bez niego film w ogóle nie pojawiłby się na szerokim rynku. Historia glinarza, którego ojcem był kryminalista skazany na karę śmierci, a którego syn ostro daje w zyłę może i jest oparta na faktach, ale specjalnie nie porywa. Mało się tu dzieje, dialogi są przeciągane (momentami wieje nudą), na dodatek De Niro w finalnej scenie gra jakoś tak na jedną nutę. Miało być spokojniejsze, głębsze psychologiczne kino, ale reżyserowi udało się oddać tylko ten pierwszy element. Podobnie jest z dodatkami - materiał z planu zdjęciowego pokazuje ekscytujący proces kręcenia dubli (te same sceny powtarzane po kilka razy...) wywiady z aktorami to dość monotonne streszczanie fabuły (uwaga - De Niro zdradza zakończenie!), a reżyser opowiada, że bał się gwiazdy swojego filmu i sparaliżowany chodził za kamerą (super). Można też posłuchać komentarz w trakcie trwania filmu, ewentualnie rzucić okiem na filmografię czwórki głównych aktorów. Poprawnie zrealizowany, ale mało ekscytujący dramat. [myq]



Najciekawszy moment: opony vs. Picasso" - sympatyczny z niego kolekcjoner...
Dodatki: Komentarz reżysera, wywiad z reżyserem, materiał z planu zdjęciowego, informacje o obsadzie, wywiady z aktorami, zwiastun

5+



dystrybucja: Monolith
reżyseria: Michael Caton-Jones
występują: Robert De Niro, Frances McDormand, James Franco, Eliza Dushku, William Forsythe
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: dramat/kryminał
czas trwania: 108 min

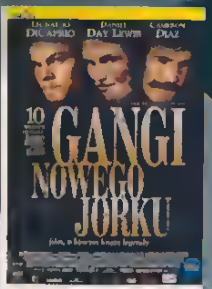
GANGI NOWEGO JORKU / THE GANGS OF NEW YORK

To się nazywa zostać przygniecionym przez własne ambicje. Scorsese przymierzał się do zrealizowania 'Gangów Nowego Jorku' ponad dwadzieścia lat. Na scenografie oddające XIX-wieczną Amerykę poszedł kosmiczny budżet (HIV zbudowano miasto!). Podobne walizki pieniędzy trefiły do aktorów o tak mało znanych nazwiskach, jak DiCaprio, Diaz czy Day-Lewis (to nie sponsorowała ich literka D?). I co? Nudno, proszę państwa, kiczowato, zbyt komiksowo nierealnie, a na dodatek z niepotrzebną dawką patosu (koni by zabito). Kolesie geniejący się z maczugami i tasakami wyglądają komicznie (jak z cyrku), historia splatająca miłość z zemstą trąci schematem i jedynie Daniel Day-Lewis tworzy naprawdę mocną, elektryzującą rolę. Film dostępny jest w wersji jedno- (do wypożyczalni) oraz dwupłytowej (sprzedaż). O ile ta pierwsza nie zachwyca (minimalna ilość dodatków), o tyle druga prezentuje się profesjonalnie. Przede wszystkim można sprawdzić zaplecze historyczne filmu (m.in. dokument o strukturach ówczesnych gangów, dzielnicy Five Points, przygotowaniu kostiumów i scenografii, szczególnie ten ostatni robi wrażenie), posłuchać co miał do powiedzenia sam Scorsese oraz główni aktorzy filmu (pyzaty DiCapno wypowiada się, jakby był portierem, a nie zawodowym aktorem) przyjrzeć się planowi zdjęciowemu poszczególnych scen, ewentualnie łyknąć teledysk U2 'Gangi..' można zobaczyć dla ciekawych scenerii, postaci Rzeźnika, irlandzkiej muzy, krwi elegancko zalewającej ekran. Dla samej historii, Leo i Diaz - już niekoniecznie. [myq]

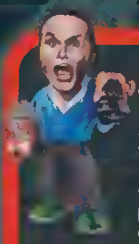


Najciekawszy moment: Day Lewis dokazujący w DiCapno tasakiem (prawie prawie!)
Dodatki: zwiastun [1xDVD], zestaw wywiadów z ekipą filmową, reportaż z planu, materiały odsłaniające tło historyczne, teledysk [2xDVD]

6+



dystrybucja: Best Film
reżyseria: Martin Scorsese
występują: Leonardo DiCapno, Daniel Day-Lewis, Cameron Diaz, Brendan Gleeson, Liam Neeson
dźwięk: DD 5.1/DTS, DD 2.0 (lektor)
gatunek: dramat
czas trwania: 166 min



MYSZAQ: Witam kinowym "biletiki poproszę!". Okres wakacyjny zakończony, ludzie wrócili do swych w jednej trzeciej (wg statystyk) okradzionych mieszkań, a repertuar kin uległ dość gruntownej wymianie. Nadszedł czas kilku naprawdę solidnych produkcji. Muszę przyznać, że najnowsza historia o karaibskich piratach z Johnnym Deppem okazała się być tym, czego oczekiwałem - dobrym, szybkim, awanturniczym kinem przygodowym. "Nożownik" z Tommym Lee Jonesem i Benicio Del Toro także spręża trochę adrenaliny w żyłach. A to dopiero początek kinowej karuzeli. W październiku pojawią się u nas bowiem m.in.: kontynuacja "Desperado" (Depp ściąga piracką czapkę i wchodzi w ciemne układy z Banderesem), "Lige Niezwykłych Dżentelmanów" (XIX wiek, Seon Connery i ekipa pokroju Dr. Jakylla potrafiącego zmieniać się w wielką, charczącą bestię), "Bad Boys 2" (Will Smith i trochę strzelania oraz naprawdę efektownych pościgów), "Kill Bill" (Quentin Tarantino w chłodzie dla ezjatyckiego kina serwuje nam fruwające kończyny) czy "Qkrucieństwo Nie Do Przyjęcia" (bracia Coen uderzają ponownie, tym razem na adwokacki ring wystawiając G. Clooneya). Mało? No, to wiedz, że 5 listopada na wszystkich kontynentach o tej samej godzinie (u nas o 15:00) ma rozpocząć się premierowy pokaz "Matrix: Rewolucja". Przedsięwzięcie naprawdę niespotykane i jak najbardziej trefione. Zobaczymy, co przyniesie sam film (efektowności nowym zwiastunom odmówić z pewnością nie można). . Do tego oczywiście dochodzą domowe filmoteki. Już teraz Region DVD gości kilka naprawdę głośnych tytułów, a co będzie za miesiąc, dwa (podpowiedź. drugi "Matrix", a później trzeci "Tarminator")? Huh, nic tylko oglądać! BTW tak rozdmuchanie ostatnio u nas "Cisło" jakoś mnie nie zachwyciło. Owszem, film epranie nakręcono, scenariusz ma różne zwroty i połączenia wątków (jak rzadko w polskim kinie), ale naprawdę śmiesznych scen to tutaj jest może ze cztery. Czy u nas jak coś nie jest gniotem, to od razu musi być podnoszone do rangi kosmicznego wydarzenia? Hmmm...□

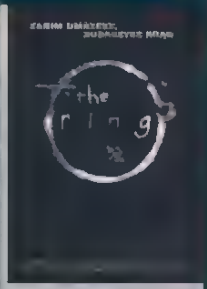
KRĄG / THE RING

Film, dzięki sukcesowi którego we współczesnym kinie odżył gatunek horrorow - pojawiło się kilka tytułów o zbliżonym klimacie (choćiażby "www strach' czy "Ciemność") a wytwórnie zaczęły z mniejszą obawą inwestować w tego typu produkcje (niedługo pojawi się u nas np 'Below') Film, który powstał na bazie japońskiego pierwowzoru ale zdecydowanie go przebił i wzbogacił Film na którym naprawdę można się przestraszyć Oto "Krąg" Założenie dość proste oglądasz kasetę z dziwnie urwanymi, niepokojącymi obrazami, dzwoni telefon i słyszysz, ze umrzesz dokładnie za 7 dni Historie raporterki Rachel Keller, które na własnej skórze doświadcza owego mechanizmu, próbując w pełnej pogoni z czasem rozwikłać całą zagadkę nie jest bynajmniej taka prosta, a już na pewno nie sztampowa "Krąg" broni się przede wszystkim świetnym klimatem, umiejętnie budowanym napięciem, plastycznymi, specyficznie oświetlonymi zdjęciami (motyw z koniem czy samo demoniczne, chore nagranie to naprawdę jedne ze swieższych motywów w horrorze od czasów "Blair Witch Project") Do tego aktorzy z drugiej, hollywoodzkiej polki spisali się wyśmienicie - bez niepotrzebnej sztuczności i przerysowań poddali się historii, w którą wkomponowali ich scenenusz Sam dźwięk zmiksowano wielokanalowo by w kilku momentach naprawdę szarpnął Cię za głowę Szkoda natomiast ze tak oszczędnie postąpiono z dodatkami (owszem - klimatyczny wert obejrzenia, ale zaledwie tylko jeden materiał filmowy!) Nie tak łatwo zapomnisz o tym tytule □ [myq]



Najciekawszy moment: pierwsze pokazanie nagrania i samo zakończenie
Dodatki: materiał filmowy "Nie oglądaj Jego", zwiastun kinowy

8



dystrybucja: Universal
reżyseria: Gore Verbinski
występują: Naomi Watts Martin Henderson Brian Cox, David Dorfman
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: horror
czas trwania: 110 min

NAWRÓT DEPRESJI GANGSTERA / ANALYZE THAT

Prosty chwyt - odwracamy role Tak jak w przypadku "Depresji Gangstera" zawodowego psychoanalityka scenerzyści wrzucili w świat mafijnych układów tak w kontynuacji tego filmu zawodowy boss włoskiej rodziny trafia w świat mocno znerwicowanego lekarza. De Niro biega nego pośród dystyngowanych krewnych swojego terapeuty, próbuje znaleźć legalną pracę, nadzoruje telewizyjny senat Owszem, znajdziesz kilka dość zabawnych dialogów, twardy Paul Vitti śpiewe czule kawałki z "West Side Story", tym niemniej nie da się ukryć ze ewidentnie zabrakło pomysłu jak całość pociągnąć że kontynuecje wypada zdecydowanie słabiej niż pierwowzór "Nawrót Depresji Gangstera" (o polskich przekładach powoli - powtarzając za Lindą - nie chce mi się gadać) nie bewić konfrontacją dwóch przeciwstawnych postaci, ale po dłuższym czasie po prostu nuzy Głównie za eprawą B Cristala, który zamiast komediowego popisu stworzył jakąś płaczliwo-irytującą postać Jedynie sceny z udziałem ekipy mafiosów (Galerata rządzi, eluzje do Ala Pacino tez) sprawdzają się tu w etu procentach Reszte wygląde na lekko niedorobioną Samo wydanie DVD wypadło standardowo w miarę ciekawy komentarz Herolda Ramisa, krótki opis dokoneń De Niro Cristala i Lisy Kudrow wreszcie reportaż z planu zdjęciowego Po obejrzeniu filmu gorąco polecam obczeić wpadki, bo te duetowi aktorskim wyeły chyba najzabawniej □ [myq]



Najciekawszy moment: De Niro-symulant, Galareta ciskający kalesia z dachu
Dodatki: komentarz reżysera, materiał z planu zdjęciowego, filmografie twórcow i absody

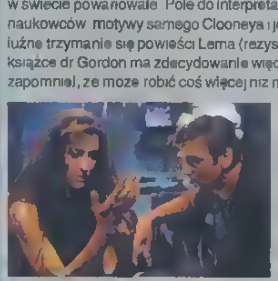
6-



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Harold Ramis
występują: Robert De Niro, Billy Crystal Lisa Kudrow Anthony LaPaglia
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia
czas trwania: 95 minut

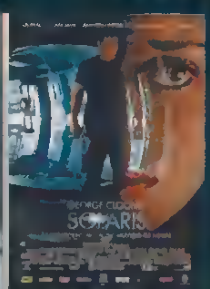
SOLARIS / SOLARIS

Na początek ostrzeżenie - "Solens" ekierowane jest przede wszystkim do ludzi łapiących klimat produkcji Soderbergha Brak tu spektakularnych akcji, dynamicznych ujęć i szeroko pojętej akcji, standardowej dla współczesnego kina Jest za to spokój, nastrój, wiszące w powietrzu "coś" Dlatego tytuł ten można odebrać skrajnie albo dostrzec w nim intrygującą opowieść o wielkości kosmosu, zagadkowości ludzkiej psychiki albo przydługawą, irytującą historyjkę o stacji kosmicznej Prometeusz, której załoga najzwyczajniej w świecie powariowale Pole do interpretacji szerokie Mnie osobiście zainteresowały postacie wchodzące w skład grupy naukowców motywy samego Clooneya i jego naginanie się do dość paranoicznej eytuacji Z drugiej strony faktem pozostaje bardzo luźne trzymanie się powieści Lema (rezyser wywalił kilka naprawdę znaczących wątków, dodatkowo źle przedstewił postacie - w książce dr Gordon ma zdecydowanie więcej do powiedzenia, bardziej przykuwa uwagę) Do tego Clooney miejscami gra tak jakby zapomniał, ze moze robić coś więcej niz minę typu "pierwiastek z 368 wynosi..." Pakiet dodatków tworzą komentarz twórców filmu (pozwala nieco lepiej zrozumieć koncepcję opowieści) sceny spoze kadru (średnio zajmujące) sprawnie nakręcony dokument o tej produkcji i galena zdjęć Na plus należy zliczyc też stonowane jakby lekko senne ujęcie oraz klimatycznie rozplanowany dźwięk Specyficzne, nie pozbawione błędów kino Zdecydowanie nie dla masowego odbiorcy □ [myq]



Najciekawszy moment: wyjaśnienie tajemnicy Snowa, ukazanie planety Solaris
Dodatki: komentarze twórcow filmu, materiał filmowy "Solaris Behind The Planet', dokument o filmie zrealizowany dla telewizji HBO galena zdjęć

6+



dystrybucja: Imperial
reżyseria: Steven Soderbergh
występują: George Clooney Nathascha McElhone Jeremy Davies Ulrich Tukur
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sience-fiction
czas trwania: 95 min

DVD NEWS

Wiadomo, że Bruce Willis podpisał wstępny kontrakt [illegible] nową część "Die Hard", tym niemniej póki co pracuje w nowym projekcie. Chodzi tu o film "Hostage", w którym zagra ex negocjatora policyjnego. Facet po dużej akcji zakończonej wpadką wycofał się z branży, przenosząc [illegible] posadę szeryfa w jakimś [illegible], zapyziałym miasteczku. Jak jednak z Willisem bywa - do osady bardzo niebezpieczny kryminalista i zaczynają się kłopoty. [myq]

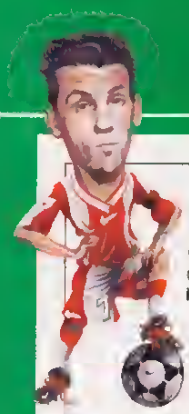
Najnowsza produkcja z udziałem Sylvestra Stallone zbiera na zachodnich serwisach... całkiem pozytywne komentarze! Mówię tutaj o "Shade" - opowieści o grupie szulerów, którzy ogrywają bossa kryminalnego świata Los Angeles (w tej roli, pasującym naprawdę świetnie, Sly!). Ten oczywiście próbuje się na nich zemścić. Inna sprawa, że Stallone choć gra wiodącą postać filmu, nie pojawia się na ekranie cały czas - dla przeciwwagi reżyser wrzucił tu grupę aktorów, którą otwierają: Melani Griffith, Gabriel Byrne i Steve Foxx. Tak czy siak w przypadku "Shade" mówi się o kilku mocnych zwrotach akcji, ciekawym zakończenie, a przede wszystkim mocnym odbiciu koleżki znanego jako "emerytowany Rambo" od filmowego dna. Ciekawe ile w tym prawdy. [myq]

Znana z drugiej odsłony "Matrixa" (a Graczom także z pozycji ENTER THE MATRIX, gdzie mogli się w nią, czyli w kapitan Niobe, wcielić) Jada Pinkett Smith wystąpi w nowej produkcji - "Collateral" [illegible]mianowicie. Fabuła zapowiada się intrygująco, tak samo zresztą jak pozostała część obsady. Oto do przypadkowej taksówki wsiada zawodowy morderca (w tej roli niezniszczalny Tom Cruise, który przecież potrafi zagrać wszystko... a co z postacią zawodowego koszykarza?). Kolejka terroryzuje kierowcę (Jamie Foxx), a następnie przedstawia ultimatum: w jeden dzień musi zawieźć go w miejsca pięciu różnych zleceń, albo zginie. W filmie ma pojawić się też Val Kilmer (fakt wraca do formy...), jako detektyw ścigający wspomnianego zabójcę. Jada Pinkett Smith w całej tej układance okaże się osobą, u której pomocy będzie szukał taksówkarz. Można wyjść z tego całkiem zgrabny thriller - tak sądzę. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił salon:

CENTRUM V
www.videodvd.pl

Kącik SPORTOWY 43



Po oglądnięciu meczu eliminacji ME'04 z Łotwą nasuwa się taka drobna refleksja: nawet w czeskim filmie trafiają się sensowne trzy minuty. Szczerze mówiąc, sądziłem, ze będzie 0:0 po partii szachów. Ale też jak tu być optymistą, kiedy drużynę narodową tworzy zlepek przypadkowych piłkarzy, z których część ma problem by ustać na nogach? Typowi rzemieślnicy. (...) Druga sprawa: siatkarze. Zastanawiam się, czy my kiedykolwiek i w jakiejkolwiek grze zespołowej odniesiemy jakiś sukces, bo ciągle słychać o wspaniałych, świetnie zapowiadających się talentach, a później te "talenty" mają po trzydzieści lat i dalej są "obiecujący" Dobra, dość - po łyknięciu Burna, wlaniu w siebie dwóch kaw i połknięciu Ibupromu zaczynem wierzyć w sukces piłkarzy nad Szwedami. Niech moc będzie z nimi, jadę na Śląski (...) Podczas tegorocznego ECTS-u najwięcej emocji w temacie 'sportówek' budziło oczywiście PRO EVOLUTION SOCCER 3, europejska edycja WINNING ELEVEN 7. Wszystkie stanowiska przez cały czas były zajęte i ciężko się było dorwać do pada, nie omieszkalismy z Kosem zagrać kilku meczy. Ba, nawet Myszaq zasiadł do jednego z nich, tylko miał małe problemy ze strzelaniem - próbował zabić któregoś z piłkarzy piłką.). Koniec końców stwierdzam, ze jest lepiej niz w przypadku WE7, ale z oceną wstrzymuję się do czasu premiery. Wrazenia z szarpania w relacji z tergów, w "Kąciku..." kilka informacji czysto technicznych (spis narodowych jedenastek). Polecam też gorąco rozwiązywanie krzyżówki i wypróbowanie taktyk do PES2 - zwłaszcza zwróć uwagę na ustawienia klubowe z Master League (Manchester United). Zakończę w stylu HIV'a z "listów" żegna się z Wami Shiva, któremu nie grozi lewatywa. (...) HIV, spoko, nie nabijam się.) (...) PS. Będzie PES3 na peceta, w listopadzie... Pierwszy raz w historii. [shi]

Thanks to Bartek Trzaciak z Białegostoku, Andrzej Rafik z Poznania, Master J, Radetzky za stolicy, Fajfus, Martuś, Jacek Konopnicki z Łodzi, Michał Grzelak (byłeś blisko)

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl; tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")

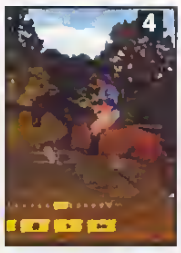


KRZYŻÓWKA SPORTOWA

Jeden z naszych Czytelników, niejaki AmDP przygotował stosunkowo prostą i przyjemną krzyżówkę. Po wypełnieniu odczytaj hasło i prześlij je do 15 października na adres Redakcji (z dopiskiem "Kącik sportowy"), mój e-mail bądź SMS-a (ze zwięzłe podanym imieniem, nazwiskiem oraz dokładnym adresem) - wśród biorących udział rozlosuję dwie nagrody w postaci kabli RGB do PSone/PS2.

1. Oddział SEGI odpowiedzialny za świetne serie gier sportowych.
2. Słynna seria snowboardowa od EA BIG.
3. Program amerykańskiego oddziału MICROSOFTu opracowany z myślą o "sportowej" części użytkowników serwerów Xbox Live.
4. Produkcja podejmująca temat wyścigów konnych od MIDASa. (patrz screen)
5. "Soccer" - piłka nożna na Commodore 64.
6. Oddział KONAMI odpowiadający za ISS '99 na Game Boya.
7. Nazwisko jednego z komentatorów w piłkach KCET-u.
8. Nazwisko pięciokrotnego triumfatora Tour de France.
9. Piłkarski "teatr marzeń" w Manchesterze.
10. Piłka nożna, w której kontrolujemy poczynania jednego tylko zawodnika.
11. Symulator łowienia ryb od NATSUME. (patrz screen)





POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Na samym początku chciałem gorąco podziękować szefowi redakcji sportowej TVP, panu Januszowi Basałajowi, który przy każdej okazji o niniejszą, mini-rubrykę z miesiąca na miesiąc zasypując nas swoimi kolejnymi odkryciami. Były już "derby Europy", dziś natomiast przygotowałem głównie kilka powiedzonek z meczów Wisły z Omonią Nikozja w ramach eliminacji do LM... tutaj z kolei podziękowania kieruję w stronę "Misia" z Rybnika oraz Black Falcona, którzy nadesłali poniższe perełki.

Najważniejsze, za tytuł mistrza Polski pozostał w kraju. (...)

- Uśmiechające gęsty Żurawskiego.

Pomocnicy kiedyś często podawali piłkę Marcinowi Kuźbawi...

- Joe dobrze kieruje młodszymi poczynaniami kolegi. Doskonale uderzył piłkę wyskokiem. Piłkę mają Cypryjowie.

- Brasilia nie wiem komu podać, wychodzi mu Brasilia, jednak decyduje się na Patera.

- Jeszcze raz realizator nie ułatwił nam zadania, nie pokazał zawodnika, który opuścił plac gry, ani numeru zawodnika, który zszedł z boiska.

Za trzecim razem może uda nam się połączyć z Tallinem... Poki co, Jacek Ilgk.

- Na miejscu trenera Janosa zmieniłbym ławkę trenerską na jakiś cichy bar.

Dobrze, że ten zawodnik najpierw strzela, potem myśli. Ale rzadko to robi.

Listy

"[...] Cześć Shiva! Właśnie zagrywam się w piłeczkę od mistrzów z KONAMI! Pomoż mi znaleźć kogoś do młorenia (jakiegoś sparingowca). Zagram w WINNING ELEVEN 7 z osobami z Warszawy, pykam Kamerunem, ewentualnie naszymi orłami. Szukam Graczy, którzy mają jakies większe pojęcie o tej piłce;). Kontakt pod adresem e-mail: bram_dead@gazeta.pl lub SMS na nr tel. +48507794942. Będę wdzięczny, jak ta kiedyś zameldujesz. (...) Wisełka chyba popłynęła, mecz ze Szwecją też nie wygląda rozowo. Nara! [...]"

brain_dead, e-mail

Na wstęp, z chęcią publikuję Twoje wypociny, bo i mam ku temu dwa powody. Pierwszy dotyczy kwestii czysto informacyjnej - jesli tylko, Czytelniku, chciałbyś zamieścić podobny anons, nie bój się i śmiało atakuj moją skrzynkę pocztową lub telefon. Rubryka "Sporny partner", ostatnia nieaktywna, jak najbardziej ma swoje stałe miejsce w "Kąciku..." - czekam na zgłoszenia. Drugi powód publikacji jest znacznie bardziej prozaiczny, nie mogę sobie bowiem odmówić przyjemności skomentowania sprawy Wisły oraz reprezentacji narodowej. Ta pierwsza popłynęła jeszcze przed rozpoczęciem sezonu, bo jeśli z zespołu ubywa trzech czołowych piłkarzy, a zastępuje się ich miernej jakości kopaczami, w dodatku z dziury, która w poprzednim sezonie spadły do drugiej ligi, to nie ma chyba o czym mowić. Z kolei reprezentacja... Od dziecka byłem urodzonym optymistą, więc po zwycięstwie nad łatwą w Rydze z dużą przyjemnością udaję się do Chorzowa na potyczkę ze Szwedami. Wierzyć trzeba.

"[...] Ya. Nie wiem czy juz to ktos zauważył, bo nie śledzę żadnych for i innych bzdetów, więc gdyby to było od dawna wiadomo - wybacz. Ale cóż. Ota sposób, jak nie tracić Save'a w PRO EVOLUTION SOCCER 2. O co chodzi, i ta nawet nie jakby? Mianowicie, jak powszechnie wiadomo, na poziomie "Extreme" w Master League zaraz po rozegranym lub przerwanym meczu stan gry zapisuje się automatycznie na "sejwie" jaki mamy. Nie ma możliwości powtórzenia meczu itd. Otaż jest sposób, by ta omingć. Mianowicie robimy "sejwa" i zaraz potem drugiego OSOBNEGO. I teroz po rozegraniu meczu stan zapisze się na drugi "sejw", a pierwszy pozostanie nietknięty. Przykładowo mamy ósmą kolejkę i drugi stan gry z przegranym meczem siódmej kolejki. Wystarczy zapisać stan gry przed meczem na siodmą kolejkę i nie musisz się martwić, że na przykład tracisz mistrzostwo w ostatniej kolejce. Skomplikowane i zawiłe, ale cóż. Tylko się nie śmiej, w razie gdyby kazde dziecko a tym wiedziała. Pozdra! [...]"

Michał Smyk, Wągowiec

Huh, była tyle tych kolejek (siodma, osma?), ze jeszcze trochę i trzeba będzie skoczyć po nową flaszkę. Hmm. Na rozmaitych farach pewnie i a tym była, ale z pewnoscą nie kazdy zna powyższy sposób - bardzo skuteczny, pod warunkiem, że kogos kręci tego typu oszukiwanie konsoli. Osobiście wolę rozegrać jeden sezon więcej w ML, aniżek szarpać pięć razy ten sam mecz. W kazdym razie dzięki za info, pozdro!

"[...] Hejo! Niezle dałes ciała w recenzji WINNING ELEVEN 7, pisząc, że Oudek piąstkuje lewą ręką, a kopiej byłoby mu prawą:). Przecież Dudek jest leworęczny! [...]" ???, SMS

Cześć, chodziło przecież o to, ze w sytuacji, ktora w tekście została przytoczona i dośrodkowuje w pole karne, lepiej (łatwiej) byłoby Oudkowi wybijać piłkę prawą ręką, tymczasem on robi to lewą - właśnie z uwagi na fakt bycia mankutem! Niezwykle zabawnie to wygląda, nie mowiąc juz a tym, ze m.in. dzięki takim smaczkom po prostu nie można nie kochać KONAMI. Czujecie motyw: programisci zrobili nawet o taki drobiazg, jak leworęczność naszego golkipera.

"[...] Kurczę, wydaje mi się, ze KCET zaczyna sobie trochę leciec w kule. Tyle się mowi o tym, w negatywnym tego słowa znaczeniu, iz EA wypuszcza co roku kolejną serię swoich gier sportowych, mowi się a tasiemcach itd. A czemu nikt nie zwraca uwagi na fakt, ze KONAMI stosuje tę samą, a nawet jeszcze bardziej zachłanną na kasę Graczy, politykę?! Powiedzmy sobie szczerze: nowa gra z serii ISS/PES pokazuje się w Europie rowniez raz w roku, tak jak FIFA. W Japonii tymczasem KCET wypuszcza kolejne edycje co pół roku (np. wersje FINAL EVOLUTION). Przecież to jakaś paranoja! Dlaczego nie poprzucą dłużej i nie wprowadzą większej ilości zmian? Musiałem to wykrzyczeć, ba z kazdą kolejną częścią serii jest gorzej. WE7 praktycznie niczym nie rozni się od WE6 FE, a m.in. między bajki można włożyć wcześniejsze opowieści programistów o nowym engine'ie. Gdzie, do cholery, obiecany tryb on-line?! Co Ty na to...? [...]"

Megafon, Toruń

A ja na to, jak na lato. Kasa rządzi światem, jest motorem napędowym każdej firmy, bu, praktycznie każdej jednostki w społeczeństwie. Skoro miliony Japończyków skłonne są co pół roku wywalać ponad dwie stówki za kolejną wersję serii WE, to znaczy ta ni mniej ni więcej, ze zarząd KONAMI ma po prostu dobrze poukładane we łbie. Zwróć uwagę na sprzedaż WE7 - w niespełna miesiąc po ukazaniu się gry pękła "banka". Jest papyt, ktory firma stara się zaspokajać. Nie da konca masz rację, ze w kazdej kolejnej odsłonie WE/PES zmian mamy coraz mniej. Ciągle cos usprawniają, ciągle cos dodają, ciągle coś zmieniają. WE7 faktycznie może nie jest nową rewalucyjną jakością, ale... To nie EA, które aktualizuje tylko składy, wrzuca jakies duperele i wydaje dziesięć razy więcej na reklamę. Żałuję tylko, ze PES3 nie będzie miał opcji gry przez Internet, ktora to znajdzie się w FIFA 2004 oraz najprawdopodobniej (najprawdopodobniej, ba gry nie było na ECTS-ie ani na PlayStation Experience - czyli jest w powijakach) w THIS IS FOOTBALL 2004. Co nie zmienia faktu, że cała Europa czeka na ten tytuł w napięciu większym, aniżeli Szarra na nasze teksty. Będzie ostro, nie boj zaby!

SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 8)

Wizja PRO EVOLUTION SOCCER 3 majaczy niesmiało na horyzoncie, póki co jednak zarzucam kolejną taktykę do PES2 - Sebastiana Paprotę z Lublina (Szwecja) oraz Michała Hornę z Pruszkowa (propozycja składu do Master League). Zwycięzców proszę o kontakt. A kolejne ustawienia podsyłajcie tradycyjnie - mailowo, kasa@psxextreme.pl, bądź listownie na adres Redakcji, z dopiskiem "Kącik sportowy - Taktyka". [kasa]

SZWECJA

(Sebastian Paprota)

FORMACJA:
3-5-2 B

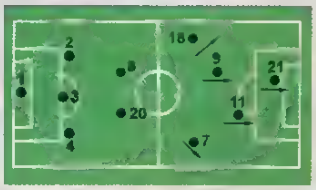
SKŁAD:
Hedman (1) - Mellberg (2), P. Andersson (3), Mjallby (4) - Svensson (8), D. Andersson (20), Jonsson (18), Alexandersson (7), Ljungberg (9) - Larsson (11), Ibrahimovic (21)

STAŁE FRAGMENTY GRY:
Rzuty wolne tak z bliska, jak i z daleka wykonuje Larsson. Rzutami rożnymi zajmuje się Ljungberg. Do kornych podchodzi Daniel Andersson.

ZALETY:
Najlepszy napastnik w grze Larsson [nie robi sobie jaj] - Kosa] potrafi przejść całe boisko. Ibrahimovic dobrze gra głową. Świetny rozgrywający Ljungberg, plus dobry bramkarz i nienajgorsza obrona.

WADY:
Bardzo kiepska ławka rezerwowych (jedynie Allback do czegoś się nadaje). Tak naprawdę tylko trzech zawodników zaangażowanych w atak, trzeba liczyć na ich dobre zgranie.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ:
Gra Szwedami wymaga dobrego zgrania w trójkącie Ljungberg, Larsson, Ibrahimovic. Gdy się to opanuje, gnębi się jak chce wszystkich kolegów.



Jako za większość reprezentacji, którymi da się grać zostały już opisane, proponuję zabawę z "Masterką". Ponieważ jestem kibicem Manchesteru Utd wybrałem ten właśnie zespół (choć nie ma to znaczenia, bo i tak zawsze dostajemy tych samych zawodników). W podstawowym składzie znajdziesz kilku oldboyów. Jeśli nie jesteś zwolennikiem grania nimi, wstaw zmiennika (w nawiasie).

MANCHESTER UTD.

(Michał Horna)

FORMACJA: 4-3-3A

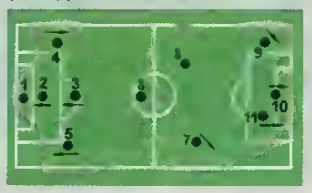
SKŁAD:
1 Oshin
(Kahn, Jenner)
2 Tudor
(Stam, P.Anderson)
3 Mihajlovic
(Hyypia, Gentil)
4 Roberto Carlos
(brak - na siłę Nesta)
5 Rijkaard
(Beckenbauer, Thuram)
6 Dardo
(Vieira, Veron)
7 Beckham
(Platini, Gullit)
8 Zico
(Savira, Figo, Rui Costa)
9 Owen
(Shewczenka, Henry, Trezeguet)
10 Van Nistelrooy
(Gullit, Pele, Van Basten)
11 Maradona
(Raczko, Raul)

STAŁE FRAGMENTY GRY:
(w metrach)
11 Kłos z napadu)
16-20 Dardo
21, 30 Mihajlovic ew. Platini
31, 33 Beckham
powyżej 33 Roberto Carlos
corners: Beckham (oba)

JAK GRAĆ?
Formacja z trzema napastnikami sugeruje strzelanie dużej liczby bramek i faktycznie bramek pada co najmniej kilka w meczu. Dobre zgranie pomocy z atakiem rozwala każdą drużynę. Każdy z pomocników dysponuje bardzo dobrym podaniem zarówno krótkim jak i długim, które otwiera drogę do bramki napastnikom. Wskazane prostopadłe do Owena dołem albo górą. Można też zastosować zaje***te podania [krzyżowe/wrzutki (L1+O0, L1+R2+O0)] Beckhama. Gra napastnikami chyba nie potrzebuje komentarza. Strzelają niemal z każdej pozycji. Dobrze sprawdza się też podanie "tan-tu", z tym że bez "tu". Tym sposobem skrzydłowy ciągnie za sobą jednego albo dwóch, dając możliwość oddania strzału koledze. Przy kornerach proponuję wrzucać na 11 - 12 metr, na wchodzącego Tudora. Oprócz tego bardzo skutecznie można grać z kontry.

ZALETY:
Siła ognia i rewelacyjny drybling napadziorów, świetny bramkarz, "podająca" pomocników, i przede wszystkim stałe fragmenty gry.

WADY:
Najsłabszą stroną mojej formacji jest obrona. Dwóch wolnych w środku daje sobie czasem wrzucać piłę za kołnierz. Pewne braki pojawiają się także gdy Carlos poleci wspierać atak i nie zdąży wrócić. Jednak mając takiego bramkarza za plecami obrońcy mogą sobie pozwolić na pewne błędy.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Wrażenia z gry zamieszczam w relacji z ECTS-u, tutaj wrzucam tylko pełną listę drużyn narodowych, jakie znajdą się ostatecznie w PES3. Niestety, w dalszym ciągu brakuje kilku zespołów, m.in. kopciuszków europejskich pokroju San Marino czy Luksemburga. Nie mówiąc np. o Cyprze, który wcale już takim kopciuszkiem nie jest. Oki, lecimy:

Anglia, Arabia Saudyjska, Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Bułgaria, Chile, Chiny, Chorwacja, Czechy, Dania, Egipt, Ekwador, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Iran, Irlandia, Irlandia Płn., Jamajka, Japonia, Kamerun, Kolumbia, Korea Płd., Kostaryka, Maroko, Meksyk, Niemcy, Nigeria, Norwegia, Paragwaj, Peru, Polska, Portugalia, Rumunia, Rosja, Republika Płd. Afryki, Senegal, Serbia i Czarnogóra (była Jugosławia), Słowacja, Słowenia, Szkocja, Szwajcaria, Szwecja, Tunezja, Turcja, Ukraina, Urugwaj, USA, Walia, Węgry, Włochy.



SPARRING PARTNER

Zagram w każdą część WINNING ELEVEN z osobami z Lidzbarka i okolic. Bardzo chętnie zorganizuję też jakiś mały turniej. Tel. 0505 450 483.

Zagram w WINNING ELEVEN 7 z osobami z Warszawy (szarpię Kamerunem i Polską). Kontakt: brain_dead@gazeta.pl lub SMS: 0507 794 942.

RTL SKISPRINGEN 2003

Z uwagi na fakt, że w redakcji "odnalazły" się dwie taśmy z wynikami do RTL-a, zamieszczam ostateczną wersję tabelki z rekordami. Jednocześnie odpowiadam na pytanie wielu Czytelników: tak, takie wyniki można naprawdę uzyskać i nie chodzi tu o żadne wpisywanie kodów. Jeśli będzie zainteresowanie, to w następnym "Kąciku" zamieszczę krótką lekcję wykonania tak dalekiego skoku popartą screenami. Na dzień dzisiejszy temat RTL SKISPRINGEN 2003 uważam oficjalnie za zamknięty, a nagrody otrzymują na sam koniec Jarosław Strzelec z Warszawy i Piotr Januszewicz z Wrocławia.

Kuusamo, K-120 (FIN)	173,1 pkt./152 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Neustad, K-120 (GER)	171,5 pkt./153 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Villach, K-90 (AUS)	168,3 pkt./115,5 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Engelberg, K-120 (SWI)	194,1 pkt./162 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Oberstdorf, K-115 (GER)	173,4 pkt./145,5 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Garmisch, K-115 (GER)	170,8 pkt./144 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Innsbruck, K-110 (AUS)	183,3 pkt./146 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Bischofshofen, K-128 (AUS)	182,7 pkt./165 m.	Jarosław Strzelec, Warszawa
Liberec, K-120 (CZE)	171,3 pkt./149 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Zakopane, K-120 (POL)	175,8 pkt./151 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Nakuba, K-120 (JAP)	173,9 pkt./152 m.	Piotr Januszewicz, Wrocław
Sapporo, K-120 (JAP)	180,2 pkt./154 m.	Darek Popielski, Gdańsk
Trondheim, K-120 (NOR)	173,9 pkt./152 m.	Jarosław Strzelec, Warszawa
Bad Mitterndorf, K-185 (AUS)	327,7 pkt./366 m.	Rafał Zaremba, Bydgoszcz
Val di Fiemem, K-90 (ITA)	161,8 pkt./111 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Val di Fiemem, K-120 (ITA)	174,3 pkt./151 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Willingen, K-120 (GER)	182,4 pkt./158 m.	Tomasz Włosiński, Bydgoszcz
Oslo, K-115 (NOK)	171,3 pkt./147 m.	Adam Jasiak, Olsztyn
Falun, K-115 (SWE)	183,4 pkt./150,5 m.	Piotr Januszewicz, Wrocław
Lahti, K-116 (FIN)	175,8 pkt./148 m.	Andrzej Osinek, Warszawa
Planica, K-185 (SLO)	317,8 pkt./379 m.	Jarosław Strzelec, Warszawa

OLDSKOOL



Multi Player Soccer Manager

- Wydawca ... Cult / D&N Games
- Rok Produkcji ... 1991
- Platforma ... C64



Już na nazwie widać, że "Multi Player Soccer Manager" stawał przede wszystkim na zabawę w kilkuosobowym gronie - patent już przetestowany i sprawdzony (m.in. w "Bundesliga Manager"). Trudno odmówić tym grom pewnej magii - czterech ziomali przyłączonych do jednej klawiatury, z utęsknieniem czekających na "derby", bo przecież tylko one mogły zweryfikować kto jest najlepszy. W MPSM Gracze zaczynali zmagania od trzeciej dywizji ligi angielskiej. Zawodnicy byli opisani kilkoma parametrami (skala wartości do 10), które można było podnosić umiejętnie dozując treningi. W niespotykany sposób rozwiązana opcję transferów - przypominała ona nieco przetarg, przy czym kupowanie piłkarza obywała się niejako w ciemno (można było ułatwić sobie zadanie zatrudniając skauta, który oszacowałby rzeczywistą wartość zawodnika). Niezła jaja były grając we czterech, bo rywale widzieli wówczas, jaką sumę stawiamy - nikt nie chciał być fair, odwracając się lub zamykając oczy :). Prezentacji meczu - cóż, nie była, pomeczowy ekran sprowadzał się do ukazania wyniku, strzelców bramek i ewentualnych kontuzji. Dostępna była opcja rozbudowania stadionu (i dbanie o bezpieczeństwa na nim - później już chyba żadna gra tego nie umożliwiała, ciekawe dlaczego;). Dziś tytuł ten nie oferuje już nic (brzydki, uproszczony), niemniej ciekawie obrazuje, jak wyglądała zabawa przed komputerem przed laty - dziś szarpanie w kilka osób np. w CHAMPIONSHIP MANAGER mija się z celem (w obliczu multum opcji czekanie na swoją kolejkę ma wymiar masochistyczny). Tak, ta była gra... [kasa]

TELEXTREME

Dalsze czytanie, bo tylu poprawnych odpowiedzi dawno już nie otrzymałem. Oczywiście chodziło o FIFA FOOTBALL 2004, przy czym honorowałem te najbardziej precyzyjne rozwiązania, czyli gdy dodatkowo zaznaczone było, że chodzi o wersję na PS2 (tylko na tej platformie będzie opcja on-line - SONY ma ekskluzywę). Nagrody zgarniają tym razem trzy osoby: Anna Nowińska z Wrocławia, Łukasz Jakubek z Ustronia oraz Piotr Dierżawski z Poznania (wysłaliśmy wysłał jednego SMS-a, pozostała trzyosobowość sobie następnym razem doruję!). Słowo na niedzielę w tym miesiącu:

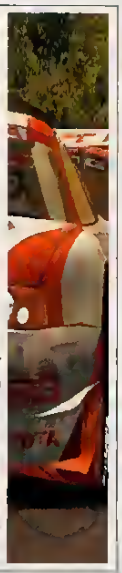
W jakim przybliżonym nakładzie sprzedała się na całym świecie gra WINNING ELEVEN 6, włączając w to jej europejską (PES2) oraz amerykańską edycję (WE6 INTERNATIONAL)?

Twoje odpowiedzi oczekuję do 4-go października włącznie. Po raz n-ty przypominam także, że najskuteczniejszym sposobem na dotarcie do mnie jest przesłanie rozwiązania za pomocą wiadomości tekstowej SMS, wraz z imieniem, nazwiskiem oraz dokładnym adresem. Wszystko na nr telefonu: 0606 383 518.

Kącik WYŚCIGOWY 54



EXTREME PARTY wypaliło na maksa, e ja tam byłem, wodę i colę piłam. Poznałem wspaniałych ludzi z którymi urządziliśmy sobia maraton w WINNING ELEVEN, TEKKENa, no i oczywiście GRAN TURISMO. Mam nadzieję, ze spotkamy się za rok i znów zagramy. Udało nam się tez zrobić mini turniaj w COLINa 4, o którym krótko ponizej. Odnośnie bieżących spraw, to przypominam o turniaju GRAN TURISMO (1) - retro, na który są jeszcze zapisy, a o którym szerzej będę pisał juz za miesiąc. Za miesiąc tez pełny regulemin i rozmiaszczenie terminów i grup. A teraz najwazniejsze!!! 27 września zmieniam "stan kawalera" na "stan męża" i tym samym **zmieni się mój telefon domowy jak i adres**, więc pamiętajcie o tym podsyłając mi rekordy i dzwoniąc do mnia. Poniżej powinny się znaleźć "uaktualnione" moje dane (rekordy do końca października podsyłajcie na mój stary adres, bo w Rudzie Śląskiej mnie jeszcze nia znają i upłynie trochę czasu nim panie na poczcie zepamiętają mój adres).



KONTAKT gamera@go2.pl, tel dom (0-prefiks 32) 244 15 52, tel kom 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

Ustawienia do Colin McRae Rally 3

Po telefonach i prośbach Czytelników w sprawie podania jakichkolwiek ustawiań do COLINa 3, postanowiłem poprosić o nie jednago z najlapszych Graczy w Polsca i na świacie - Emilrana Lawickiego, czago dowodem są jago czasy w "Kąciku..." i na listach CODEMASTERS. Ustawianie podasłana przez niego są, jak to określił, uniwersalna dla każdego państwa więc ci Gracze, którzy nia dawali rady wygrać na najwyższym stopniu trudności, powinni z nich skorzystać. Graczom którzy lepiej zaznajomili srę z grą, Emilen polaca zrobienie drobnych korekt do każdego OS-u z osobna (przypominam, za ustawlenia można wykorzystać tylko w trybie Championship i tylko dla Focusa).

HISZPANIA
Brake Power- MEDIUM
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- HIGH
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- HARD TARMAC
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- HARD
Dampers- POWER
Anti-Roll- STRONG
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

USA
Brake Power- MEDIUM
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- HIGH
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- DIRT
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- SOFT
Dampers- POWER
Anti-Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

AUSTRALIA
Brake Power- MEDIUM
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- HIGH
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- GRAVEL
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- SOFT
Dampers- POWER
Anti Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

WIELKA BRYTANIA
Brake Power- LIGHT
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- MEDIUM
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- GRAVEL
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- MEDIUM
Dampers- POWER
Anti Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

JAPONIA
Brake Power- LIGHT
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- HIGH
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- WET TARMAC
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- HARD
Dampers- POWER
Anti-Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

FINLANDIA
Brake Power- MEDIUM
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- HIGH
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- HARD GRAVEL
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- SOFT
Dampers- POWER
Anti Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

GRECJA
Brake Power- MEDIUM
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- MEDIUM
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- HARD GRAVEL
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- SOFT
Dampers- POWER
Anti Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

SZWECJA
Brake Power- LIGHT
Brake Balance- MIDDLE
Gear Ratio- MEDIUM
Transmission- MANUAL LUB SEMI AUTOMATIC
Tyre Type- SHORT STUD
Power Balance- MIDDLE
Turbo- SUPER MAXI
Launch Control- ENABLE LUB NIE
Chassis Type- SUPER LIGHT
Springs- MEDIUM
Dampers- POWER
Anti Roll- MEDIUM
Steering Sensitivity- STANDARD LUB FAST

AUTOR — WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
Site Admin



Dołączył: 03 03 2003
Skąd: Radzionków

D Wysłany: 5-09 2003 14:31

Zamiast się rozpisywać, napiszę tylko tyle, ze nadal czekam na nowe pytania i problemy, która Was dręczą i na która chcielibyście podyskutować na łamach naszego forum dyskusyjnego.

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać?"

"Licencje w GRAN TURISMO - konieczność czy niepotrzebny dodatek?"

▶ "Najlepsza fura jaka pojawiła się w wyścigach (i dlaczego właśnie ona)?" - kontynuacja

"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jesli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)

"Kącik wyścigowy - czy podoba Ci się obecna forma przekazywania w nim informacji, czego jest w nim za dużo, a czego za mało?"

"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zważyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie ta, a nie inna?"

profil | pw | email | www

Najlepsza fura jaka pojawiła się w wyścigach (i dlaczego właśnie ona)?

D Wysłany: 05-09 2003 14:40

(...) Nie mam wyboru - za najlepszy pojazd wszech czasow dostępny w grach muszę uznac Subaru Imprezę. Dlaczego? Powod jest prosty: od niego rozpoczęła się moja przygoda z PSX EXTREME, która trwa nadal:) A teraz powaznie - Impreza to przede wszystkim swietny układ napędowy, co czuc szczególnie dobrze w serii GT, gdzie mozna nią napykac o wiele mocniejszym pojazdom dłubiąc przy tym w nosie:) Stały napęd na cztery koła zapewnia wyśmienitą trakcję, co przy rozkładzie masy, jaki daje silnik w układzie boxer pozwala pewnie czuć się na każdej nawierzchni. Nie bez znaczenia jest tez wspomniany juz silnik, ktory swietnie poddaje się zabiegom wzmacniającym, czyniąc z Imprezy postrach szos. Efekt jest dodatkowo potęgowany przez skromną karoserię - nikt nie spodziewa się, ze rodzinny sedan wystrzeli spod świateł i w mniej niż 5 sek. uzyska pr. 100 km/h. Tak tez prezentuje się to w grach - w potyczkach z "kosmicznymi" z wyglądu balidami Impreza wydaje się nie miec szans - a jednak ma, i ta duza! To jest najwspanialsze w tym samochodzie - stajesz na starcie, pełny gaz, a poślizg przy ruszaniu jest i tak mały. Pierwszy zakręt, a Ty mozesz go pokonac bokiem niczym Hołek. W Subaru Imprezą da takich manewrów nie trzeba wiele umiejętności, nie jest to tylno-napędowe monstrum, ktore przy drobnym błędzie zmienia się w nadsterowanego byka. Imprezę dosc szybko pojedzie nawet osoba zaczynająca przygodę z grami, zas profesjonalista... będzie wciąz zaskakiwany zapasem niezbadanych możliwosci jakie kryje ten pojazd - słowem każdy znajdzie cos dla siebie. (...)
mr laser@interia.pl

(...) Ciężki wybor. Trzeba dobrze pomyśleć... Hm, moim zdaniem najwspanialszym samochodem, jaki pojawił się w wyścigach, była i jest Cobra Shelby'ego. Chodzi dokładnie o model 427 S/C Cobra. Czysta poezja! Uwielbiam tę furę. Jest to bardzo potężna maszyna z niesamowitym silnikiem. A czy wspomniałem, że jest to także cabrio ;)? Nie nadaje się tylko do jazdy po lesie (takim prawdziwym, a nie jakichś dróżkach dla samochodów), wertepach, jeziorach i miejscach dla samochodow terenowych, ca jest zresztą oczywiste. W innej sytuacji wsiadasz, zapinasz pasy, odpalasz silnik, poprawiasz fryzurę, spluwasz przez ramie (na zewnątrz!), chwytasz pada w dłoń i ruszasz! Hawghl (...) Szefista

(...) Od kiedy zacząłem męczyc gatunek wyścigowy, zawsze pierwszym modelem, za którego "eksploatowanie" zaczynałem się brac, był Subaru Impreza. Nie potrafię tego wytłumaczyc, ale niesamowicie podoba mi się ten model: poczynając od GB Colar (V-RALLY), a kończąc na DC (SEGA RALLY), zawsze smigam Subaru (...)
Tariyama_Junior (Mateusz Sikora)

(...) Moim ulubionym samochodzikiem jest NISSAN SKYLINE GTB V-Spec R34. Dla mnie jego największymi atutami są: przyspieszenie, prędkosc maksymalna (trzeba trochę pogrzebać), ogromna moc (w grze wynosi ona 1071 koni, choc na serii kwadratow potrafią z niego wycisnąc ponad 1200 konikow!) duza możliwość tuningu, napęd na cztery kapcie. Poza tym podoba mi się z wyglądu i mam do niego wielki sentyment od pierwszej części GT. (...) Kamui (kamui83@interia.pl)

(...) Moimi ulubionymi furami są: Cerbera LM Edition, Lotus Elise GT1 i Toyota Supra (ale ta występująca w pierwszej części serii GT). Ogolnie lubię samochody lekkie z ogromną mocą silnika, a takimi niewątpliwie są wyżej wymienione. Cerbera LM Edition posiada pod maską silnik o mocy 633 KM przy wadze zaledwie 890 kg. Początkowo tak niska waga samochodu oraz napęd na tylną oś jest jego wadą, ale w sprawnych rękach ta maszyna potrafi bardzo duzo. Przy ostrym hamowaniu i wchodzeniu w zakręt na poslizgu można nie zapanować nad tym samochodem. Fura posiada rewelacyjne przyśpieszenie, szczególnie na 3 i 4 biegu pozostawia ruszę daleko w tyle (tak jakby w bagażniku posiadał podłienek azotu albo nitrogen). Lotus Elise GT1 jest samochodem lżejszym od Cerbery i mającym te same zalety i wady. Natomiast Suprę lubię dlatego, ze moim zdaniem jest to najlepszy samochod dostępny w pierwszej części GT (...)
DaRKaN <darkan13@wp.pl>

(...) GTD z GRAN TURISMO 1, Escuda z GRAN TURISMO 2 i Palyphony 001 z GRAN TURISMO 3. Tymi samochodami przeżyłem najlepsze chwile mojego grania w wyscigr, a na zbieranie kasy na nie poświęciłem niejedną nockę i dzionek w mam życiu. (...)
Marcin Koleszko z Włocławka

(...) Masywna sylwetka, ogromna moc, potężny silnik i wspaniałe uczucie prowadzenia tego stwora - DODGE VIPER. Kupując grę wyścigową zawsze go szukam i jeśli go nie ma w "składzie", to od razu przechodzi mi ochota na granie, bo tymi "beemkami" i "mercalami" to już mi się ścigać nie chce. (...)
Janek Gorski (górak@interia.fm)

(...) Może się przylizę Gamerze, ale uwielbiam F1 i to nie tylko w grach, ale i na jawie. Nie grałem w pierwsze części GT (brak Szaraka, zaczęłem od PS2), ale gdy w "trące" zobaczyłem bolidy - od razu wiedziałem, ze ta gra jest moja. Łykam każdą formułkę, ktora wychodzi na konsole, więc nie ma sensu pisac ktore auta w której grze. Po prostu, bolidy the best. (...)
Bocian z Wałbrzycha

(...) Według mnie najlepszym samochodem w grach wyścigowych jest bardzo sławne i dobrze znane wszystkim fanom wyścigow - Corvette C5 z GRAN TURISMO. Jest to bardzo szybkie autka mogące się rozpędzać nawet do 280 km/h. Dużą zaletą tego wozu jest swietny, sportowy wygląd. Mam zdaniem z Corvettą nie mogą się równac żadne tam Porscheki czy Merce. Kiedy widzę takie cacuszka na ekranie mojego TV, zaczynam marzyc jakby to było mieć takie cos w domu (HIV a nie lepiej w garazu?) (...)
AmDP (Maciek Dudzinski), Brzeg

profil | pw | email | www



CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY PAŹDZIERNIKA

BURNOUT 2

Time Attack:

Airport Terminal 3	0,33 622	Mateusz Durel z Wrocławia
Airport Terminal 1&2	1 19 002	Mateusz Durel z Wrocławia
Interstate Loop	1,00 244	Gustaw Kalbik z Płocka
88 Interchange	2,17,979	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Heights	1,03 833	Damian Podgórski z Wolina
Palm Bay Marina	1,27,600	Damian Podgórski z Wolina
Sunrise Valley Downtown	0,40 959	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Sunrise Valley Springs	1,06 045	Mateusz Durel z Wrocławia
Big Surf Grove	1,02,450	Robert Nocinski z Radziankowa
Big Surf Shores	1 37 599	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Peak	0,40 666	Dawid Dźwigał z Wojkowic
Crystal Summit Lake	1 58 583	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Ocean Sprint	1 46 819	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Heartbreak Hills	1 40 302	Gustaw Kalbik z Płocka
Freeway Dash	1 57,383	Łukasz Rosa z Mochowa
Airport Terminal 3 (R)	0,33 522	Mateusz Durel z Wrocławia
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1 19 066	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop (R)	1 00 199	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange (R)	2,15,633	Łukasz Rosa z Mochowa
Palm Bay Heights (R)	1 04 499	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Marina (R)	1,27 633	Łukasz Rosa z Mochowa
Sunrise Valley Downtown (R)	0 41 028	Mateusz Durel z Wrocławia
Sunrise Valley Springs (R)	1 05 340	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Big Surf Grove (R)	1 06 250	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Shores (R)	1,37 989	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Peak (R)	0,39 950	Dawid Dźwigał z Wojkowic
Crystal Summit Lake (R)	1,58 683	Łukasz Rosa z Mochowa
Ocean Sprint (R)	1,42 420	Mateusz Durel z Wrocławia
Heartbreak Hills (R)	1,41 050	Łukasz Rosa z Mochowa
Freeway Dash (R)	1,59 416	Łukasz Rosa z Mochowa

Crash:

1)	71 963 720	Emilian Lewicki z Ciechocinka
2)	83 796 144	Zbigniew Stachura z Warszawy
3)	100 351 472	Emilian Lewicki z Ciechocinka
4)	30 906 688	Zbigniew Stachura z Warszawy
5)	80 444 976	Emilian Lewicki z Ciechocinka
6)	121 781 576	Zbigniew Stachura z Warszawy
7)	42 566 287	Mateusz Durel z Wrocławia
8)	20,525 680	Emilian Lewicki z Ciechocinka
9)	106,985 016	Zbigniew Stachura z Warszawy
10)	27 470 840	Zbigniew Stachura z Warszawy
11)	36 269 448	Emilian Lewicki z Ciechocinka
12)	60 405 484	Zbigniew Stachura z Warszawy
13)	76 966 237	Gustaw Kalbik z Płocka
14)	26 308 150	Emilian Lewicki z Ciechocinka
151	50 412,504	Zbigniew Stachura z Warszawy

3

SPAIN
1) 1,52 59 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 1,36 02 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,33 85 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,09 57 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1 57 22 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 02 79 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,42,82 Przemysław Bednarek z Katowic

UK
1) 2,33 20 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 2 19,04 Emilian Lewicki z Ciechocinka
3) 1 58 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,35 44 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1,50 68 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,31,24 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 08 68 Dariusz Lisowski z Warszawy

GREECE
1) 2 41 28 Emilian Lewicki z Ciechocinka
2) 2 12 24 Emilian Lewicki z Ciechocinka
3) 2,22 12 Dariusz Płachecki z Torunia
4) 2,22,53 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,35 04 Dariusz Płachecki z Torunia
6) 2 50 76 Dariusz Płachecki z Torunia
7) 1,02,72 Emilian Lewicki z Ciechocinka

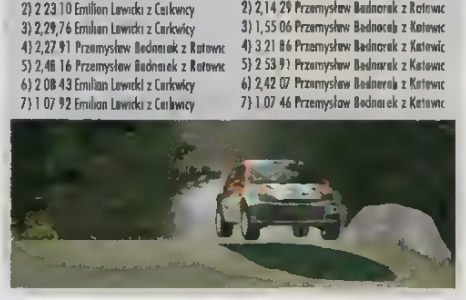
USA
1) 1,50 62 Emilian Lewicki z Ciechocinka
2) 2 23 10 Emilian Lewicki z Ciechocinka
3) 2,29,76 Emilian Lewicki z Ciechocinka
4) 2,27 91 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,48 16 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 08 43 Emilian Lewicki z Ciechocinka
7) 1 07 92 Emilian Lewicki z Ciechocinka

JAPAN
1) 2 39,64 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 2,29 56 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2 29 40 Dariusz Płachecki z Torunia
4) 3,01 96 Dariusz Płachecki z Torunia
5) 2 25 40 Dariusz Płachecki z Torunia
6) 2 21 20 Dariusz Płachecki z Torunia
7) 1,00 12 Przemysław Bednarek z Katowic

SWEDEN
1) 2 12 23 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 04,25 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1 46,85 Emilian Lewicki z Ciechocinka
4) 2 07 11 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 29 05 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 20 67 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,07,22 Przemysław Bednarek z Katowic

AUSTRALIA
1) 2,01,09 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 48 59 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2,02,08 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,32,59 Emilian Lewicki z Ciechocinka
5) 2 40 16 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2 38 94 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,35,14 Przemysław Bednarek z Katowic

FINLAND
1) 2 00 12 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2,14 29 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,55 06 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3,21 86 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 53 93 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,42 07 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,07 46 Przemysław Bednarek z Katowic



WRC EXTREME

MONACO
1) 1,50 96 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3 38 06 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 5 55 71 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 2 27 61 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3 37,70 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 3,38 61 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 2,44,76 Janusz Cuban z Wrocławia

SZWECJA
1) 1 50 26 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 57,33 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 5,14,16 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,30 67 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,55 86 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 3 00 02 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 2,23 86 Janusz Cuban z Wrocławia

FRANCJA
1) 1 45 22 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 3 31 65 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 6 25 68 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,51 46 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 3,35 69 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 3 36 98 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 2,34,73 Przemysław Bednarek z Katowic

HISZPANIA
1) 2 48 20 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3 47 01 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 5 25 66 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,37 20 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 4,03 19 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 4,12,03 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 2,25 38 Janusz Cuban z Wrocławia

CYPR
1) 4,04 53 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 4,20 37 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 7,21 82 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 2,45,73 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 4,33 08 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 4,15,87 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 2,50 77 Janusz Cuban z Wrocławia

ARGENTYNA
1) 1,36 57 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 4,59 93 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 7,41 32 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 3 36 80 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 5,06 83 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 5,02 15 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 3,29 15 Janusz Cuban z Wrocławia

GRECJA
1) 3 19 32 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 2,49 10 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 8,22 13 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 3,01 65 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3,00 99 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 2 49 44 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 3 02 02 Janusz Cuban z Wrocławia

KENIA
1) 2 54 23 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
2) 3,20 83 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
3) 5 07 97 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
4) 2,39 35 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
5) 3,19 59 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 3,19 65 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
7) 2,37,47 Dawid Stadnicki ze Świdnicy

FINLANDIA
1) 0 51 35 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3 25 48 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 4 02,13 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 1 44 17 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3 26 43 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 3,16,97 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 1,39 33 Janusz Cuban z Wrocławia

NIEMCY
1) 1 04 50 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3 02 89 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 3,41 04 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 1,39 65 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3,16 40 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 2 57 53 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 1,33,23 Janusz Cuban z Wrocławia

WŁOCHY
1) 3,14 04 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 5,02 01 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 5 48 53 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 4 06 37 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 5,07 38 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 5,09 52 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 3,44 92 Janusz Cuban z Wrocławia

NOWA ZELANDIA
1) 0,52 55 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 3 44 68 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 4,38 69 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 1,47 52 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 3,37 96 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 3,37,12 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,45 38 Przemysław Bednarek z Katowic

AUSTRALIA
1) 0,56 10 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3,23 98 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 4 59 99 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 1,50 78 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3,24 66 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 3,19,55 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 1,54,83 Przemysław Bednarek z Katowic

WIELKA BRYTANIA
1) 1,21 75 Janusz Cuban z Wrocławia
2) 3,27 91 Janusz Cuban z Wrocławia
3) 6,19 86 Janusz Cuban z Wrocławia
4) 2 46 89 Janusz Cuban z Wrocławia
5) 3,23 94 Janusz Cuban z Wrocławia
6) 3,21 57 Janusz Cuban z Wrocławia
7) 2,51 39 Janusz Cuban z Wrocławia

TURNIEJ
COLINA 04 NA EP4



Podczas czwartej edycji EXTREME PARTY udało się zrobić mini turniej w COLINie 4 (beta wersja). Regulamin był prosty jedno państwo, jeden OS i odczyt najlepszego wyniku po upływie trzech godzin od rozpoczęcia.
Jechano na Australii na pierwszym OS-ie dowolnym samochodem z grupy 4WD. Każdy miał dowolną ilość prób, z zastrzeżeniem, iż po każdym przejeździe ustawiał się na koniec kolejki chętnych do zagrania. Niespodzianki jako takiej nie było, gdyż wśród całej ekipy grającej pojawił się Rafał Marzec (dotarł on do ćwierćfinału obecnego domowego turnieju w COLINie 3) i to właśnie on "skasował" kierownicę SAITEKa, która to była nagrodą za pierwsze miejsce. Gratuluję!

Nagrody w tym miesiącu otrzymują:
Dawid Stadnicki oraz Emilian Lewicki.

TURNIEJ DOMOWY
COLIN 3 - PÓŁFINAŁY

Wojna gigantów, tak chyba można nazwać rozegrane półfinały. Zarówno w pierwszej jak i drugiej parze nie było 100% faworyta, więc wszystko się mogło zdarzyć. Podając czasy z tych przejazdów zawęziłem je tylko do sum wyników z państw wybranych przez zawodników. Jeśli wyrazasz chęć ich poznania, służę informacją telefoniczną.

PIERWSZA PARA
Dariusz Płachecki i Emilien Lewicki

1) państwo Japonia
Auto: Subaru Impreza 22B STI

2) państwo Hiszpania
Auto: Metro 6R4

Zwycięzca: Emilien Lewicki
1) 18,12.04
2) 13,36.38
Suma: 31,48 42

Przegrany: Dariusz Płachecki
1) 18,08.68
2) 13,52 04
Suma: 32,00,72

Różnica: 12,30

DRUGA PARA
Przemysław Bednarek i Dariusz Lisowski

1) państwo: Hiszpania
Auto: Lancia 037

2) państwo: UK
Auto: Citroan Xsara

Zwycięzca: Przemysław Bednarek
1) 14,44,83
2) 18,12,54
Suma: 32,57,37

Przegrany: Dariusz Lisowski
1) 14,47,61
2) 18,20,16
Suma: 33,07,77

Różnica: 10,40

FINAŁ I WALKA O III MIEJSCE
Finał
Emilian Lewicki i Przemysław Badnarsk

o III miejsce
Dariusz Płachacki i Dariusz Lisowski

Walka w ostatniej turze turnieju rozgrywać się będzie we wszystkich państwach, na losowo wybranym jednym OS-ie w każdym z państw. To samo dotyczy samochodów, tutaj także los zadecyduje o ich rozmieszczeniu (samochody zostaną ograniczone do "mocniejszych" egzemplarzy). Będzie osiem przejazdów i tak jak poprzednio o wygranej decydować będzie suma wszystkich przejazdów. Czas na to zostanie zawężony do dwóch godzin, a terminem będzie każdy dzień od ukazania się tego numeru PE w kioskach do ostatniego dnia września.

TELEXTREME

W CMR3 dymiący samochód leżał nad 6. OS-em w USA w okolicy słońca. Jak się spodziewałem, było tylko kilka prawidłowych odpowiedzi, a nagroda za jedną z nich wędruje do Emiliana Lewickiego z Ciechocinka.

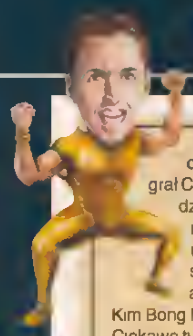
Pytanie nadesłał Dawid Stadnicki ze Świdnicy

Na której trasie podczas Rajdu Niemiec w WRC2 można usłyszeć dźwięk dzwonów?

Termin: do 3 października 2003 r.

Pyt

Kącik BIJATYK 60



Dzień dobry bardzo. EVOLUTION 2003 juz się zakończyło. I nikogo pewnie nie dziwi, ze turniej w VF4 wygrał Chibita. Duzym natomiast zaskoczeniem i miłą niespodzianką okazały się osiągnięcia najbardziej utytułowanego zawodnika z Europy - Ryana Harta z Anglii. Na uznanie zasługuje nie tylko to, ze wypadł jako najlepszy zawodnik spoza Japonii w VF4 (trzecie miejsce), ale takze to, ze podjął się zakładu z Koreanczykiem Kim Bong Minem w TTT, który wygrał 26-21 (walki 3-rundowe). Ciekawe tylko, kiedy nasi zawodnicy zaistnieją na międzynarodowej arenie TEKKEN (VF i GLC to odrębna sprawa). Jest to chyba tylko kwestia pieniędzy na drogie wyjazdy - przyznam szczerze, ze Ryan Hart nie wykracza poza mozliwosci naszych czołowych zawodnikow w TTT (). Zabieramy się wreszcie za VF4 EVO - oto opis pierwszej dodatkowej postaci. Zapraszam do lektury i polecam tekst dotyczący psychologii walki autorstwa Grey-Foxa (kali)



KONTAKT kali@psxextreme.pl; tel 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

PIGUŁA

Piguła została przygotowana z udziałem jednego z autorów Fighting Korner (http://fk.molm.pl) Mariusza "Akiry" Petrowa

SNK PLAYMORE poinformowało ze SNK VS CAPCOM: CHAOS ukaze się na domowej konsole Neo-Geo. Premiera będzie miała miejsce 9 października w Japonii. Koszt gry to bagatelka 339 dolcow. Jak w przypadku poprzednich gier tak i tutaj szykuje się pewnie jakies SD cartow. Zamówienia mozna juz składac na oficjalnej stronie Neo-Geo, ale takze sklep internetowy Play Asia udostępnił juz mozliwosc zarezerwowania sobie gry. Jestem przekonany ze wszystko rozejdzie się w okamgnieniu. SNK VS CAPCOM: CHAOS ukaze się na konsole PlayStation 2 na początku przyszłego roku, o wersji na X-a jest szykowane w poznejszym terminie.

KING OF FIGHTERS 2001 na PS2 ukaze się 23 października, będzie to wersja wzbogacona o nowe postaci i lepsze tło.

CAPCOM najprawdopodobniej ostatecznie zawiesiło prace nad CAPCOM FIGHTING ALL STARS. Z pewnością w najbliszym czasie sprawa zostanie wyjasniona.

W internetowym sklepie Play Asia mozna juz zamówić kolejny Arcade Stick, przeznaczony do gry w GUILTY GEAR XX. Zabawka jest kompatybilna z konsolami PlayStation a jej cena wynosi niecałe 60$ (sic!).

Szykuje się nowy action TPP na PS2 czyli DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS. Oprocz nowinek w stosunku do DW4 – analogicznych jak w przypadku DW3/DW3 XL, gra będzie miała 2 tryby gry. Oprócz standardowego znalezc mi się UWAGA tryk w którym przyjdzie nam walczyc z potworami w losowo ganerowanych podziemiach. Razmi to dość szarkujaco miejmy nadzieję, ze nie okaze się to tylko plotką.





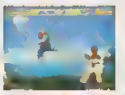
SNK PLAYMORE pokazało nowe fotki z nadchodzącego wielkimi krokami SAMURAI SHODDOWN ZERO. Gre ukaze się w japońskich salonach gier we wrześniu graficznie ma prezentowac podobny poziom co SNK VS CAPCOM: CHAOS, dzięki wykorzystaniu dodatkowej pamięci. Jak informują goscie z SNK PLAYMORE, gra ukaze się tez na konsole Neo-Geo w listopadzie.

Będąc przy SNK PLAYMORE – gra KING OF FIGHTERS 2003 ukaze się w grudniu w wersji arcade. Nie sprawdzały się plotki, jakoby nowy KOF wyszedł na całkowicie nowy system, gdyz będzie to nadal stara, poczowa MVS... Swoją drogą SNK odzyło. SNK VS CAPCOM, METAL SLUG 5, SAMURAI SHODDOWN ZERO, KOF 2K3... Masa hicorów się szykuje, ale miejmy nadzieję, ze kolejne gry będą juz zrobione na nowym boardzie.

Ukazały się najnowsze fotki prezentujące NINJA GAIDEN w akcji (Xbox). Gra wygląda obłędnie, tekstury prezentują się rewelacyjnie, efekty swetlne zabijają. Będzie to murowany hit. Premiera – jesien 2003.



GAIDU 2: LEGACY OF MIGHT – tak miału się nazywac kolejna gra z serii FATAL FURY. Jak się okazuje, SNK wcześniej pracowało juz nad sequelem GAROU MARK OF THE WOLVES. Powstało nawet wersja alpha z kilkoma bugami i niedorobkami. Projekt został zawieszony, ale jest szansa ze SNK PLAYMORE dokończy dzieło i lyc mozna juz w przyszłym roku odbędzie się premiera tej gry. Oto jeden ze screenow, na którym widac Mr. Karate i Ryo.



Nowa gra z mutantami: X-MEN LEGENDS – nie będzie przypomniała swoich poprzednikow. Będzie to raczej bijatyka w której na ekranie walczy większa ilosc postaci. Do dyspozycji będzie 15 postaci, wśród których znajdą się m.in. Wolverine, Cyclops, Storm, Gambit, Colossus i Nightcrawler. Premiera – maj 2004 r. (Xbox, GC, PS2).



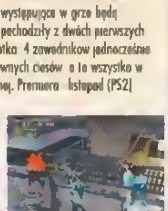
Sama BLOODY ROAR nie jest u nas zbyt popularna, choc warto zapoznac się z tym tytułem. KONAMI szykuje na listopad najnowsza część sagi – czwartą. Będzie 17 zawodników (kazda postac ulega transformacji w bestię) w tym nowa postacia i nowe tryby rozgrywki. Nowy BLOODY ROAR ma byc pod każdym względem lepszy od swoich poprzednikow: większa dynamika, więcej ciosów itp. Premiera – listopad 2003 r. (USA, PS2, ale GC pewnikiem tez dostanie swoją wersję).

MICROSOFT poinformował ze kilka ich starszych hiciorow na Xboxa trafiło do platyny, m.in. DEAD OR ALIVE 3. Gra jest teraz dostępne w amerykańskich sklepach za jedyne $19.99.

MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION na GBA ma zawitac na półkach sklenowych w Ameryce Północnej. Gierka będzie w pełni korzystać z możliwości kabla LINK do GBA (nawet do 4 Graczy jednocześnie). Będzie również nowy tryb rozgrywki zwany RACE TO RAIDEN – na razie nic a nic nie wiadomo. Wiadomo za to, ze gra ma obfitować w nowych zawodnikow oraz areny.



CAPCOM zaprezentowało nowe screeny z nadchodzącej bijatyki 3D DINAMUSNA RURAIDEN. Postacie występujące w grze będą pochodziły z dwóch pierwszych części. Zapowiada się ostra jatka – 4 zawodnikow jednocześnie na ekranie plus masa efektownych ciosów – a to wszystko w rewolucyjnej oprawie graficznej. Premiera – listopad (PS2).



Firma GENKI wkrótce wyda kolejną grę o samurajach. Po zapowiadzianym na 9 października SAMURAI 2, czas na SHINSEN GUMI (poza Japonią z pewnością przyjmie inną nazwę). Będzie to gra akcji z elementami przygodówki, choć dominować będą przede wszystkim walki na miecze. Osobą odpowiedzialną za design postaci jest Yuji Shimkewo, gość, który na swoim koncie ma m.in. szkice do METAL GEAR SOLID. Mają być dostępne co najmniej trzy rozne postacie: Kon, Hiji i Okita. Wkrótce się przekonamy, ze z tego wyjdzie. Premiera – zima 2003 (PS2).

PSYCHOLOGIA WALKI

rey-Fox podesłał bardzo ciekawy i zabawny tekst dotyczący psychologii walki. Polecam się z nim zaznajomic - naprawdę świetna robota)! Autor w nagrodę dostaje Memory Card.

W ostatnim "Kąciku" "duża miejsca poświęciłes na stuff a tym "jak grac zeby wygrać turniej" autorstwa Maskitera (biję pokłany za walkę finałową turnieju T4 na Telepercie). Znalazło się tam wiele customów, juggli, gwarantow itp. (notabene przydatne rzeczy), ale jakos nikt do tej pory nie zabrał się za walkę, która toczy się poza ekranem TV, a mianowicie wojnę psychologiczną na wyniszczenie [K. Mutti w zawierzchłej przeszłosci cosik w związku z tym pisał]. Z tego powodu postanowiłem cos skrobnąć w tym temacie. Choć psychologiem nie jestem, co najwyżej psycholem, ta ostatnia coraz chętniej czytuje literaturę o tej tematyce. Korzystając ze swoich turniejowych doswiadczen (kilka pamiętnych, jeden większy) oraz wiedzy w temacie zachowan i postow ludzkich postanowiłem podzielic się z Czytelnikami PE swoimi "mądrościami". Przejdźmy do rzeczy.

ZAGRANIA PSYCHOLOGICZNE

...czyli jak zwiększyc swoją szansę na wygraną, niszcząc oponenta psychicznie. Postawy psychologiczne prezentowane przez Graczy podzieliłem na 3 grupy (A, B, C), które pa kolei, w miarę szczegółowo postaram się scharakteryzowac.

A JESTEM NAJLEPSZY

Rozdzielmy ową postawę na dwa podpunkty:

- Mistrz osiedlowy:
To człowiek przybywający na turniej wroz z gromadką swoich "wyznawców". Uwazia się on za niepokonanego, ponieważ boi wszystkich kumpli w dany tytuł.

Jak się zachowuje? Wroz ze swoją świtą głosno komentuje wszystkich i wszystko dookoła.

Jak się broni? Najlepiej ignorować jego oroganckie zachowanie, nie tryiować się. Gdy przed walką z Tobą będzie się odgrazał, jaki to dobry jest, mozna parsknąć od niechcenia "okaze się w praniu". Gościu pewnie zwątpi i ujdzie z niego pewnosc siebie, a to z kolei da Tobie przewagę psychiczną nad nim.)

- Jestem bogiem:
Ten z kolei dodaje sobie uroku, wprowadzając się w "trans bojowy" (Berserk?).

Jak się zachowuje? Ma rozbiegany wzrok, wykonuje nerwowe ruchy, bełkocze cos pod nosem.

Jak się broni? Spokojnie, gosc jest jeszcze bardziej zestrachany niz Ty, ale uwazaj - facet ma zamiar pojsc "na jana", przejechac pa Tobie jak walec po zabłąkanym kocie. Podejdz do walki z jak najwiekszą ostrożnoscią i skupieniem. Spodziewaj się szarzy w pierwszych rundach, w pewnym momencie będzie tak zdesperowany, ze za wszelką cenę będzie chciał Cię uderzyc. Wtedy zaczne popełniac błędy, które Ty bezlitośnie wykorzystasz, prawda?

Wyżej opisane postawy Gracze przybierają głównie w celu dodania sobie odwagi, przy okazji rozproszenia Twojej uwagi. Prowadzi to do dekoncentracji, w rezultacie czego zaczynasz popełniać głupie błędy.

B CICHOCIEMNY

Tych łatwo rozpoznac, zdecydowanie trudniej z nimi wygrać, ale i na to jest sposób.

Jak się zachowuje? Nic nie mowi, ale widac ze jest zdecydowany i pewny siebie.

Jak się broni? Sprobowac go zdekoncentrowac, zagadac, a gdy juz wda się w rozmowę, wypowiadac się jak kaik. Gdy rozmawiac nie chce, a Ty jesteś z kumplami, zacznij sypac ianerskimi tekstami typu "Hakerzi jest dobry, ale ten stwy ma fajne ciosy i wygląda jak Jakson, nim będę grac". Wtedy nasz oponent pomyśli, ze czeka go łatwa walka. Nawet mozna pokusic się o kameriadę na początku starcia, aby wrog nabrał pewnosci siebie i grał na luzik. A gdy papełni gafę, przeprowadzic akcję decydującą o wygraniu tej rundy (a moze i całej walki, jak się w parę nie otrząsnie z 'kontuza' jakiego mu własnie zrobiłes).

C SZPIEG

To Gracz, który wdaje się z Tobą w dyskusję ni TEKKENa, wyciąga z Ciebie informacje (jakie juggle, gwaranty stosujesz, a przede wszystkim kim i jak długo grasz). Następnie kalkuluje na sucha Twoje umiejętnosci i dobiera sobie taktykę na Twoją postac, styl gry.

Jak się zachowuje? Jest miły, rozmowny, ciekawski (!!!).

Jak się broni? Pogadaj z nim, ale nie zdradzaj kim i jak grasz. O tym niech się przekona podczas walki.)

Postawy przybierane przez Graczy-uczestnikow turnieju są ściśle związane z ich charakterem i sposobem bycia, ale większość przejawia cechy charakterystyczne dla jednej z wyżej opisanych grup.

A jak najlepiej psychicznie przygotować się do turnieju?

Porządnie się wyśpij (ta podstawa), bo gdy tego nie zrobisz - mozesz pomarzyc o dobrym refleksie [K. ciężka sprawo, jezeli trzeba jechac z jednego konca Polski na drugi, by rano stowic się na turnieju].

Koniecznie zjesc obfite, lecz lekkostrawne śniadanie.

Na samym turnieju rozglądaj się duza, wyczaj paru najlepszych Twoim zdaniem Graczy i oglądaj ich starcia (zapamiętaj jakie patenty najczęściej stosują).

- Oglądaj wszystkie patyczki ludzi będących z Tobą w grupie.

Przed swoimi walkami konsultuj się z kumplami, co sądzą o Twoim przeciwniku (moze oni zauwazyli cos, co Ty przeoczyłes).

Nie denerwuj się nawet jak cos nie będzie wychodzić, ponieważ nerwami mozesz sobie tylko zaszkodzic (dekoncentracja).

- Gdy się wkurzysz, sprobuj uspokoic oddech (głębokie wdechy przez nos i wydechy ustami) – to mi wyeluje stres i spięcie.

Na i to by było wszystko. Przy okazji, myślę ze już czas najwyższy na kolejną edycję przeglądu najlepszych Graczy w Polsce, tyle się ostatnio talentow wyłoniło... Oi, chociazby Hwo Roskon, Swayman itd. [K. pomyslimy, pomyślimy co da się zrobić]. A nie kazdy ma dostęp do Neta (przegląd na www.tekken.prv.pl).

No tak, sklerozo. Ponczej parę charakterystycznych gwarantow do TK3.

HENIO:



d/p+2 (bez CH) ~p,p+2
d/p+2 (bez CH) ~g/p+3,4

BOB:



d/p+2 (bez CH) p,p+4 _ p,p+3 (nie jest pewne to p,p+3, ale roczej wchodzi)

JIN:



d/p+2 (bez CH) ~p,p+2

BRYAN:



1+3+4 (na blok) ~p+3 _ ~f+2 _ ~p+4 _ ~3 _ ~1~4 _ ~d+3 _ ~d+4 _ ~d/p+2 _ ~d/p+1,2 _ ~f+3 _ ~f+4 _ ~g/p+1

XIAOYU:



2+3+4 (na blok) ~d/f+1 _ ~p+3 _ ~d/p+1 (nieźy początek customa) _ ~d/p+2 _ ~d/p+4 _ ~d/p+3 _ ~g/p+1 (znow można to rozwinąc w customa) _ ~g+1+2~3+4~qcb+2 (THX Glonek, jedyny moment, aby skutecznie wykonać ten rzut)

d/p+2 (bez CH) ~p,p+1+2,1+2 ~p,p+3

Niedorobiony Doktor Psychlog
Grey-FoX

TEKKEN 4 - JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ TURNIEJ (CZ. 2)



Jin Kazama

Dosłownie nie wierzę że właśnie piszę poradnik do Jina, którym chyba nie da się nie umieć grać, ale Po pierwsze Jin nie ma ani jednego ciosu o dalekim zasięgu Po drugie, bo takiego w ogóle nie potrzebuje Kazama ma chyba najlepsze zagrania z pół-dystansu ze wszystkich postaci w grze Przede wszystkim posiada on piekielnie skuteczną serię, która już dawno przyjęła się w tekkenowym światku jako "trzy płaskie" (t,p+2 1,2_d+2) Oczywiście obowiązkowo musisz nauczyć się just frame'a (przytrzymaj dół dopóki nie pojawi się błękitna chmurka) Jeżeli pierwszy hit sięgnie to drugi siedzi na gwarancie, a przed trzecim wykonanym just frame owo nie da się uciec, niektóra postacie mogą, dzięki swoim specjalnym ciosom, ale naprawdę nie widziałem jeszcze Gracza który by potrafił skutecznie to robić Dlatego też jeżeli przeciwnik zada cios w powietrze, to od razu wykonaj t,p+2,1,d+2|f + juggle (90 damage!) Kolejnym świetnym zagraniem jest p,p+2 Ma niezły zasięg wysoki priorytet i uderza przeciwnika na mid przez co nie może się pod nim schylić RRP (p,d,d/p+2) jest praktycznie bezużyteczny poza dużą prędkością i wysokim priorytetem cios ten posiada same wady mozna się pod nim schylić, zabiera stanowczo za mało energii i co najgorsze nie wybije już w powietrze tak jak EWGF w poprzednich częściach! Podobnie jest z LRP (p d d/p+1), tylko że ten cios można stosować z podjazdu na zmianę z LLRK (p d,d/p+4) i wtedy przeciwnik jest zmuszony do zgadywania. Jak trafisz p,d d/p+4 to siedzi po małym podejściu p,d d/p+2 Niezłym ciosem jest też p+2, bo jak siądzie na CH (jeśli przeciwnik się nie położy), to na gwarancie siedzą "trzy płaskie" (trzeba minimalnie podejść) Kiedy już zbliżysz się do oponenta używaj 2,4 - to nieprawdopodobne w co ten cios potrafi się wciąć! Mało tego, pierwsze uderzenie ma zaledwie 10 klatek animacji i nie wiedzieć czemu ma niesamowicie wysoki priorytet (o przeciez to zwykły punch) Nawet Xiajka w AOP nie może się swobodnie ruszać, ponieważ zgamie ją kopnięcie! Jak trafisz 2,4 to po podbiegnięciu na gwarancie siedzi d+4 Kombinacje 2,1 też jest niczego sobie Jeżeli trafi na blok daje Ci przewagę gdy wejdzie w przeciwnika daje ci jeszcze większą przewagę i możesz bez żadnych obaw znowu to powtórzyć Jak drugi hit trafi na CH to na gwarancie siedzi 2 4! Kombinacje 1,2,3_p+1,3,3 dają taką przewagę że jak przynajmniej trafisz na blok, to możesz powtarzać w nieskończoność (chyba że przeciwnik zorientuje się, że można wejść między 1 2 a 3 i p+1 a 3,3 - najwyżej 13-klatkowym ciosem) Kilka skutecznych/sprawdzonych w boju customów d/p+1, 2 1, 1,2, 2 1,4,4_2,1 1,2,3 2 1,2,4 (jak trafi to podejdź i d+4)_2 1, p+1 3,3, 2,1, d+3,3 W ogole cała Twoja gra z bliska ma się obracać wokół 2,1 2 4, d+4,1+4 Pamiętaj też, ze zamiast ciosu wykańczającego custom a możesz użyć jednego z rzutów Juggle które siedzą zawsze po "rasowych" wybitkach (WS+2_d+3+4_t,p+2,1 d+2_CH d/p+2) to 1, 1,2,3, d+4_1, 1, p+1,3,3, d+4_2,1 p+1,3 3, d+4 Po przepchnięciu przeciwnika na ścianę z bliska siedzi 2 4 i na gwarancie po niewielkim podejściu d+4 Można też zrobić 2 1 i ponownie spróbować przepchnięcia lub zrobić jakiś rzut ale to juz nie jest gwarantowane Po zwaleniu oponenta na mur z większej odległości siedzą takie ciosy, jak. t+4_g/p+3_p,d,d/p+2, p,p+2, a po nich SS 1, 1,2,3, d+4_SS d+1 WS+1,2 d+4 Najlepszym gwarantem po przepchnięciu oponenta z daleka jest t p+2,1 d+2|f a po nim w zależności czy wybije czy obezwładni przy ścianie, możesz zrobić 1, 1 2 3 d+4 lub p,d d/p+1 - to jest naprawdę maksymalnie przegięta akcja Po zbiciu (t+2+4) wszystkiego prócz punchy siedzi 2 4 (podejście i d+4) Jeżeli zaś zbijesz cios po którym przeciwnik ma dużą stratę (np deathfist Paula) to gwarantowane masz t,p+2,1 d+2|f + juggle! Jednak największą bzdurą jest to, że po zbiciu każdego dolnego ciosu siedzi t,p+2,1d+2|f! Kiedy przeciwnik wstaje "sprężynką", uderzaj p,p+2.



Kuma/Panda

Niedźwiedź już od czasów T3 (wcześniej nikt go nawet nie wybierał) był uważany za jedną z cieka wszych postaci Tak jest i tutaj Najlepsze jednak jest to, że zwierzak jest znacznie lepszy niz miało to miejsce w T3 czy TTT (o wiele lepszy) Jego jedyną wadą jest mały arsenał skutecznych/użytecznych ciosów, ale te których się używa rekompensują to z nawiązką Najważniejszą rzeczą jakiej się musisz nauczyć grając Kumą jest trzymanie się jak najbliżej przeciwnika, bo z dystansu nie ma chyba gorszej postaci w grze Stojąc w pół-dystansie używaj do bólu p,p+2 Cios ten jest szybki przechodzi pod uderzeniami zadanymi na high i dodatkowo wybija w powietrze Teraz dosyć trudne ale za to krojące najwięcej energii w grze zagranie Kiedy wybijesz oponenta wysoko w górę poczekaj aż straci sz opóźnienie i maksymalnie szybko zrób p p+d razu t,p+2+3, puść 2 a 3 przytrzymaj do momentu, w którym łapa niedźwiedzia zajdzie mu za plecy wtedy (nadal trzymając 3) wciśnij 2 Jest to just frame nie do zablokowania, który kroi nieprawdopodobną ilość energii (120 damage!!!) Jeżeli Twój przeciwnik ma za swoimi plecami ścianę, to od razu po p p+2 klikaj "anblokera" (tech-roll nie pomaga) Jak dobrze opanujesz to zagranie - będziesz rządził Z pół-dystansu w miarę rozsądnymi ciosami są p+1+2 i 1+2 Jeżeli trafisz p+1+2 to gwarantowana masz p p+2 Musisz jednak uważać bo jak uderzysz na blok przeciwnika, to masz ogromną stratę 1+2 jest o tyle dobre że jeśli zostanie zablokowane to możesz w miarę szybko przejść do pozycji hunting (przytrzymując "dół") Do "polowanie" mozesz przejść tekze wciskając 3+4 Ciosy z tejże pozycji 2 (jak trafisz to prawie zawsze na gwarancie siedzi 3+4)_1,2_1+2_3+4_ t+3+4_d+3+4 Najskuteczniejszą seną z bliska jest p+1,1,1 W ogóle musisz nauczyć się nadużywać p+1 Kuma to z całą pewnością nie jest Jin i nie posiada całego zestawu ciosów, które można poskładać w jakieś interesujące strings, dlatego musisz od razu nastawić się na grę typu p+1, p+1, d+1, WS+1 d/p+2 i liczyć cały czas na błąd przeciwnika, a wtedy p,p+2 i jesteś w domu

Po czymkolwiek co wybija ale nie za wysoko (d/p+2_WS+1_WS+2_CH p+1,1,1_g/p+4) siedzi p+2, p+1+2 Tylko po g/p+4 można włożyć (i to łatwo) p+1, p+2, p+1+2 Radziłbym Ci także opanować szybkie wykonywanie rzutu specjalnego p p/ d,d d/t 1,p+1+2, bo akcja p+1 + special throw zzera 60 damage a za jedną każdy Pamiętaj że w każdej sytuacji w której przeciwnik będzie się starał "zamaszować" Cię na śmierć ciosami ne high, używaj 3+4 i szybko jakiś cios - polecam 2 + gwarant Po przepchnięciu przeciwnika na ścianę z bliska siedzi p+1_p+2_4_d/p+1+2 Po zwaleniu oponenta na mur z większej odległości siedzą takie ciosy jak g/ p+4_p+1+2_1+2_3 Stosuj g/p+4 lub 3, ponieważ tylko po nich oponent dostanie wall stuna a wtedy na gwarancie polknie just frame owego unblockal To jest najsilniejsza akcja w grze Po zbiciu dolnym praktycznie w każdej sytuacji siedzi g/p+4 + juggle Kiedy przeciwnik wstaje "sprężynką" - stosuj p,p+2



Kazuya Mishima

Kazek to postać, która nie posiada ani jednej wady Jest szybki, bardzo silny a większość jego ciosów posiada niesamowicie wysoki priorytet Z dystansu nieźle działa p,d d/p+3 - jest szybkie i zawsze zdąży trafić przeciwnika z dużej odległości Dobre jest także (z dystansu) p+1+2 Ma wysoki priorytet i obezwładnia po trafieniu Jedynym minusem jest jego prędkość, ale przecież nikt nie ma zamiaru używać go z bliska Jeśli już siądzie (p+1+2) to najprostszą rzeczą - która w dodatku nieźle "bierze" - jest t,t 4,3,3 Z pół-dystansu jak zwykle rządzi EWGF (teraz pod zmienioną nazwą Rising Uppercut) Szkoda, że wybija tylko na CH i można się pod nim schylić ale i tak daje radę (szczególnie jak ktoś potrafi sprawnie "daszować") TGF (teraz Dragon Uppercut) tak jak w poprzednich częściach używaj tylko w jugglach bo cios ten ma straszną stratę jeśli uderzy na blok oponenta - tzn jak jestes pewien że siądzie to atakuj p,d d/p+4 (dawny hell sweep - teraz Spinning Demon) to wciąż dobre zagranie, która powinieneś od razu wprowadzić do podstawowego arsenału swojej taktyki Jeżeli trafisz, to gwarantowane masz d+4 (albo jeszcze jedną podcinkę - wystarczy nacisnąć 4) Zawsze mozesz zrobić podjazd i wstukać SD lub WS+4,4 (ta wymiana zmusza przeciwnika do ciągłego zgadywania) d/p+2 to kolejny zabójczy cios Jeśli trafi na CH, to zawsze siedzi 3,1, d/p+1,p+2 (67 damage) Z bliska dobrza działa d/p+1,2 (uderza na mid) Jeśli przeciwnik zablokuje ten cios to jesteś całkowicie bezpieczny możesz ponadto od razu klikać d+1 który przerwie praktycznie każde zagranie, przechodzą przez niego tylko ciosy szybkie na mid o mniejszym zasięgu (np d/p+1 od większości postaci) lub średnio szybkie na każdą wysokość z większym zasięgiem (np 1+3 od Boba czy taz t+4 od Marduka) Z małej odległości skuteczne działa t+1_t+2_t+3 Jeżeli t+1 trafi na CH, to gwarantowane masz p d d/ p+4 (musisz szybko wykonać) Jak na CH uderzysz t+4, to na gwarancie siedzi p,d d/ p+1,3 Z niewielkiej odległości polecam stosować także t+3,1 4 1 - jest to bardzo przyjemna kombinacja, która pomimo tego że jest dosyć łatwo blokowalna potrafi zaskoczyć niejednego Gracza, a jak już siądzie, to gwarantowane masz p d,d/p+1,3 (z lekko wydłużonym podjazdem) Kazuya posiada nawet niezły cios z uniku SS+1+2 jak siądzie to gwarantowane masz 4,3 Jeśli uda Ci się wymęczyć podwójny unik i trafić tym ciosem to na gwarancie siedzi d+4 Najlepszym i najważniejszym ciosem Kaza jest oczywiście WS+2 Przechodzi pod wszystkim co idzie na high ma straszne wysoki priorytet i jak dobrze trafi, to potrafi wziąć ponad 30 damage Niewazne czy trafisz czysto czy na CH, przeciwnik zawsze zostanie obezwładniony, a wtedy otwiera się przed Tobą milion możliwości na rozwinięcie akcji Polecam oczywiście te, które zawsze siedzą, np 1,2, p,d,d/ p+1,3_p,d d/p+2, p+1+2,1+2_d/p+2, 3,1, d/ p+1,p+2 Przykładowe customy: p d,d/ p,p+4 t+2, 1, p d d/p+4 (jak siądzie d+4)_1 1 t+1, d+4, WS+4, 1,2 4 1 t+4, d+3 d+4, WS+2 Pamiętaj że całe Twoja gra musi się skupiać wokół WS+2, dlatego też staraj się jak najwięcej prowokować przeciwnika do uderzeń na high Po CH p,d d/p+2 zawsze siedzi p+1+2,1+2 (więcej od tego bierze tylko p,d d/p+1,3, ale nie jest to takie łatwe jak się wydaje) Po WS+1 2 siedzi zawsze 3,1 (nie od razu), p+1, d/p+2 lub 3,1, p+1, p,d,d/p+2 - najpewniejsze jest jednak zwykłe 4 i bierze mniej o 3 damage Po przepchnięciu przeciwnika na ścianę z bliska siedzi 1,1,2 i na gwarancie p+2 lub 4 (te dwa biorą najwięcej) Po zwaleniu oponenta na mur z większej odległości siedzą takie ciosy jak p,d d/p+2_d/ p+2_4_p+2_t+2 i inne mniej użyteczne. Polecam stosować p+2 i gwarantowane, po tym p,d,d/p+1 Po dolnym zbiciu zawsze siedzi d/p+1,2, a w niektórych sytuacjach (przeciwnik musi być bardzo blisko) WS+1,2 + juggle Jeżeli oponent podnosi się z ziemi "sprężynką" to uzywaj p,d,d/ p+3 □ [mashter]

SPARRING PARTNER
VIRTUA FIGHTER 4

Publikuję numery na kolejne osoby które zgłosiły się do SPARRING PARTNERA. Zgłaszenia przysyłajcie listownie (adres Redakcji z dopiskiem "Kącik bijatyk") lub mailem (kali@psxextreme.pl) Pamiętajcie żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy!!!

NICK: Silver HairedDevil
GDZIE: Włodysławowo
POSTACIE: KageMaru, Lei-Fei Lion
KONTAKT: silverhaired@poczta onet.pl
INFO: Miłośnik wymagających bijatyk (tylko 3D)

NICK: Remedy
GDZIE: Warszawa
POSTACIE: Tylko Shun!
KONTAKT: 0505 450 483 rudy-davant@gazeta.pl
INFO: Ponadto wszystkie części VF, TEKKENy olewam

NICK: Paweł Tun
GDZIE: Żory
POSTACIE: Akira, Kage
KONTAKT: turi@op.pl tel 435 46 90
INFO: Proszę o kontakt ludzi z którymi grałem na EXTREME PARTY 4 (nie zdążyłem się z Wami ogadać) Jcek chcę rewanżu)!

NICK: Łamarz from hell
POSTACIE: Kage & Lau
GDZIE: Kwity
KONTAKT: 0507 794 942 brain_dead@gazeta.pl
INFO: VF FOREVER!!! Ale zagram i w moze wszystkie części MORTAL KOMBAT

TURNIEJ TEKKEN 4



Piękne piękne turnieje wracają do łaski Oto informacje o najbliższym turnieju TEKKEN 4 organizują go osoby które mają już doświadczenie z tego typu imprezami Grzegorz Gawryniak i Andrzej Gawryniak reprezentują głównego organizatora portal www ps2 bazuka pl Turniej odbędzie się 5 października (niedziela) br o godz 10 00 w Wołbrzychu w lokalu "Kryształowa" przy ulicy Daniłowskiego 20 Będzie grupowy system rozgrywek i możliwość przeprowadzenie sparingów poza turniejem Nagroda za 1 miejsce puchar + konsola PS2 Bilet wstępu 10 zł Ilość miejsc ograniczona: 200 osób Zapisy i dokładniejsze informacje na forum psxextreme na www ps2 bazuka pl albo pod nr telefonu 0608 612 554 (w godzinach popołudniowych) Organizatorzy są już po wstępnych rozmowach z zawodnikami z Austrii oraz Czech ci ostatni zgłosili już swoje zainteresowanie imprezą

SOUL CALIBUR 2 - WERSJA USA



Nareszcie! 26 sierpnia po długim oczekiwaniu Amerykanie dostali swoją wersję SC2 Wiele Graczy wiązało z nią spore nadzieje szczególnie w Jamacie usprawnień trybu Practice oraz eliminacji wielu bugów i bezsensownych akcji które wdarły się do ostatecznej wersji 0 (jak również japońskich edycji kanałowych) Brakowała nawet starego framerate! Spore szumu była też wokół trzech weteranów serii Hwanga Rocka oraz Lizardmana którzy po występie w pierwszym CALIBURze nie dostali już przepustki na drugą odsłonę (jedynie Lizardman pojawił się w trybie Weapon Master) Nasza życzenia niestety tylko po części zostały wysłuchane, gdyż NAMCO wyeliminowało jedynie największe bolączki Rozgrywka jest identyczna - magiczna siłastopy przenikające cios bzdurne patenty z blokiem i wszystko to jest, i wiele animacji również... Choć nieco poprawione! Usunięto też dwa największe bugi Astarotha błędy, które pozwalały na zabójcze combosy To się chwali ale z drugiej strony zabrakło nawet najprostszych opcji typu ponowna walka (bez wychodzenia do wyboru postaci) czy np nagrywania akcji w Practice Otrzymaliśmy za to wybór między japońską i angielską gadką postaci (to pierwsze wypadło moim zdaniem o wiele lepiej) oraz trzy "nowe" postacie Lizardman, Assassin, oraz Berserker można ich teraz wybrać po odblokowaniu w trybie Weapon Master Oczywiście nie są to "pełnoprawne" postacie a jedynie popłuczyny po znanych wcześniej zawodnikach np Berserker to coś jak Mock plus Astaroth a Yunsung, Hwang oraz Xianghua tworzą ciosy Assassina Natomiast Lizardman już wcześniej był kalką Sophitii jak dla mnie to trójka mogłaby nie istnieć, choć z pewnością znajdą się Grecze którzy z chęcią spróbują czegoś innego Żeby nie przedłużać jeśli zaopatrzyliście się już w "japonczyka", to absolutnie mozecie sobie darować wersję USA. Co NAMCO robiło przez cały ten czas no i czemu nie oddali nam Hwanga??? Wkrótce (26 września) uderzy również wersja europejska która najprawdopodobniej także nie wniesie już poważnych zmian O| NAMCO NAMCO □ [Mutti]

PS Otrzymaliśmy grywalne demo (do wyboru 2 postacie) PAL-owego SC2 od firmy CENEGA, w którym na dzień dobry wyskakuje przełącznik 50/60 Hz i opcja Progressive Scan Z tego co widać (po wyborze opcji 60 Hz) oprawa graficzna nie rozni się od wersji amerykańskiej gry

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe

W SERII TEKKEN TRYB ARCADE WIENCZYŁY POJEDYNKI Z SUB-BOSSAMI I BOSSAMI. PROSZĘ PODAĆ, KTO PIASTOWAŁ STANOWISKO BOSSA I SUB-BOSSA W PIERWSZEJ CZĘŚCI TEKKENA?

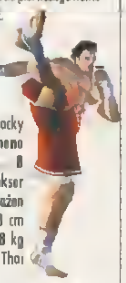
Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę Wygrywają trzy pierwsze osoby które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy Odpowiedzi można udzielać dnia 01 10 2003 r pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21 00 TIP- czas = równo z początkiem serwisu informacyjnego w TV4 Wcześniej telefon jest wyłączony, albo nie odbieram telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu

Odpowiedź na pytanie z TE#73 honorowane były następujące odpowiedzi rzut (P+G) = 8 klatek oraz punch Aoi Sarah i Pai = 11 klatek Prawidłowo na to pytanie odpowiedziały tylko dwie osoby Kamil Celej oraz Tomasz Gruntkowski A zwycięzcami z TE#72 są Tomek Kolenderski, Jarek Kuc oraz Dominik Miklewicz. Gratulujemy!!!

Listy - kąciki



Z przyjemnością przedstawiam Wam pierwszego z dwojki debiutantów w VF4:E. Po legendę i podstawy systemu odsyłam do pierwszego numeru PORADNIKA EXTREME.
[Kalt]



BRAD BURNS

Kraj: ... Włochy
Data urodzenia: ... nieznana
Grupa krwi: ... B
Zawód: ... kickbokser
Hobby: ... poszukiwanie wrażeń
Wzrost: ... 178 cm
Waga: 6 ... 8 kg
Styl Walki: ... Kick Boxing/Muay Thai

W świecie kickboxingu zaczął powstawać nowy styl. Nieznany zawodnik, Brad Burns, pojawił się nagle i zaczął odnosić dużą ilość kolejnych zwycięstw. Z powodu dobrego wyglądu zyskał wiele fanek, z czego nie omieszkał korzystać, umawiając się z nimi na nocne randki po walkach. Gościu przyjazny poza walkami, na ringu zmienia się zupełnie inną osobowość, przytłaczając przeciwników ostrym atakiem.

Szybko udało mu się zdobyć tytuł mistrza. Kiedy okazał się niepokonany, nie mogąc znaleźć godnego przeciwnika w swoim regionie zaczął rozglądać się za prawdziwym wyzwaniem. I właśnie wtedy jedna z kobiet wspomniała mu o World Fighting Tournament, w którym zawodnicy prezentują różne style walki. Brad, zdeterminowany w poszukiwaniu ostrej walki, przystępuje do tego turnieju.

ZAPAMIĘTAJ

Slipping Right - uchylenie się w bok w stronę nogi wykrocznej (placów)
Slipping Left - uchylenie się w bok w stronę nogi z tyłu (klaty)
Ducking - schylenie się i przejście kowalek do przodu
Sway Back - f+P+K+G

Z dwojki nowych zawodników w VF4:E, Brad Burns jest zdecydowanie łatwiejszą do opanowania postacią. Poza tym sprawia on znacznie lepsze wrażenie i początkowa wydaje się być zdecydowanie bardziej atrakcyjną opcją, niż Gak. Jest niezwykle szybki, jego repertuar zagrań nie opiera się na pojedynczych mocnych ciosach (ckor to się także znajdą), lecz na seriach szybkich uderzeń. Do tego dochodzą możliwości robienia uników w różnych momentach (niczym Steve z TK4), pa których może wprowadzać dodatkowe ciosy, a także możliwość złapania przeciwnika i następnie przemieszczanie go lub atakowanie w zwarciu na różne sposoby (podobnie jak u Vanessy). Postać ta z pewnością spodobo się szczególne Graczom początkującym, ze względu na efektowne i łatwo wyprowadzone combosy. W tym przypadku jednak należy spodziewać się bardzo szablonowej walki, gdyż zawodnik ten poza rzeczonymi stringami nie posiada imponującej listy ciosów. Nie będzie więc stanowił zagrożenia dla bardziej doświadczonego Gracza. Jednakże Brad to nie tylko szybki kickbokser syczący częściej niż nawet od Bruce'a i wymarzona postać dla masherów. Kierowanie tym zawodnikiem na zaawansowanym poziomie jest już znaczne, znacznie bardziej wymagające, gdyż konieczne jest sku pulatne wykorzystanie jego bardzo specyficznych zdalnych, które to posterom się omówić na początek.

Niezwykle ckar akterystyczną rzeczą u Brada są jego uniki - zytuacja nieco analogiczna do Steve'a z TK4. Podstawę stanowią trzy uniki: Slipping Right, Slipping Left oraz Ducking (tak jakby crauck dash - kucnięcie z przemieszczeniem się do przodu). Wykonuje się je poprzez P+K+G+kierunek góra/dół (Slipping Right/Left) oraz przód (Ducking). Największą jednak zaletą Brada jest to, że może on je wykonywać w trakcie rożnych kombinacji - po uderzeniem P, które w przypadku trafienia/trafienia na CH daje nam od 5 do 7 klatek przewagi, poza tym można tutaj opóźnić drugie P, które w przypadku trafienia na CH wybije przeciwnika do góry - z tym ostatnim trzeba jednak uważać, gdyż zablokowane zapewnia przeciwnikowi gwarantowany Neck Catch (patrz niżej). Obojętnie jednak czy wyjedziemy po Ducking z P, czy z K, jeżeli przeciwnik zablokuje nasz cios, to lepiej sami lez blokujmy i nie próbujmy atakować, gdyż straciliśmy inicjatywę. Ostatnim ciosem z Ducking jest kopnięcie K+G. Tak jak wszystkie ciosy po Ducking uderza no mid, a w przypadku zablokowania stawia nas w niekorzystnej sytuacji (-14 klatek), ta mimo wszystko potrafi być użyteczne. Jest to silny mid crescent, czyli cios, którego po pierwsze nie można obejść poprzez uvade, a po drugie jest wysta rczająca skłay. Jest solidnie odepchnąć blokującego przeciwnika (wprawdzie nie aż poza zasięg rzutów i punchy, ale dość, by nie sięgnęły Cię łokcie). Genialne potrafi się więc sprawdzić do wywalenia poza arenę przeciwnika, który stoi na jej skraju (nie schyli się, nie obejdzie, musi przyjąć).

Ducking jest może, pozwala szybka i w miarę bezpiecznie skr ocić dystans, ale prawdziwy hit pazur Brad pokazuje w przypadku wprost GENIALNYCH Slipping Right/Left. Na początek zapamiętajcie jedno. Slipping Right/Left nie wiąże się tylko z tym, że odchylamy się w prawo czy lewą stronę. Owszem, tak jest, ale kluczowe znaczenie ma to jednak to, czy odchylamy się w stronę nogi wykrocznej (placów), czy wręcz przeciwnie, a wiąże się to z odmienną charakterystyką dostępnych po Slipping ciosów. Możemy stać w miejscu i odchylenie się w prawo będzie oznaczało Slipping Right, ale już po zmianie nogi wykrocznej to odckylenie zostanie potraktowane jako Slipping Left. Należy więc zwracać baczną uwagę na nogę wykroczną <-> plecy zawodnika i to, w którą stronę wykonujemy Slipping. Tutaj kończy się zabawne moshowanie, tutaj już wstępujemy na nieco wyższy stopień zaawansowania w grze Bradem. Dlaczego? Ano dlatego, że odpowiednio wykorzystane Slipping potrafią być ZABÓJCZĄ bronią i stanowią klucz do sukcesu. Za ich pomocą można uniknąć niemalże wszystkich wysokich ataków, niektórych ciosów na mid (w tym i półobrotowych), a nawet na low, a wszystkie ciosy wyprowadzone z tej sytuacji już przy zwykłym trafieniu otwierają przed nami ogromne możliwości ad sporej przewagi klatek, do powalenia przeciwnika na ziemię, z ówczesnie dołączonymi gwarantami. Jeżeli chodzi o unikanie ciosów na mid, to należy wykonywać Slipping w odpowiednią stronę - przeważnie przeciwną niż atakująca kończynę. W ten sposób można ominąć np. f+K+G Jacky'ego, czy też od Kage - ataki z postawy Jumanji - K _ p+K lub K+G. Poza tym świetnie sprawdza się przy unikaniu kolejnych ciosów z jokiejś kombinacji - np. p+PP Laua, czy hcb+P, P Wolfa, blokujemy pierwszy cios i unikamy drugiego, wyjeżdżając z kantu. Co jest jednak najlepsze. Slipping pozwala uniknąć... LOW PUNCHY. d+P!!! Whoa!!! Teraz z pewnością każdy zrozumie, jak ważna jest możliwość wykorzystania Slipping. Jeżeli zrobimy to w kombinacjach, to możemy uniknąć wrogiego d+P, wyjeżdżając od razu z P, które powala przeciwnika na ziemię. Sprawdza się to np. po trafieniu f+P,K, czy też K,P, albo p+K (CH). Slipping Left unikne wrogiego d+P, a dołączony od was cios (P) solidnie ukarze wroga (przy Slipping Right P cios idzie na kigk). Taka sama sytuacja będzie miała miejsce, jeżeli po trafieniu na CH ciosami f+P lub Sway Back P przeciwnik będzie próbował wsadzić swoje d+P. Jeżeli zaś chodzi o ciosy dostępne ze Slipping, to jest czym się zachwycać. Po Slipping Left P już przy zwykłym trafieniu daje Stomach Crumble, a na blokujących przeciwników daje staggera. Kalanka zaś K powali przeciwnika dopiero przy CH, ale opłaca się je stosować, gdyż jest szybkie i w razie zablokowania daje przeciwnikowi zaledwie minimalną przewagę klatek. Przy Slipping Right zaś, błyskawiczne P powala przeciwnika już ze zwykłym hicie, ale uderza no high. Za to kopnięcia (K) - rewelacja! Daje G spora przewagę klatek nawet na blaku (sprabuj po tym wyjechać z p+P+K, czy też p+K - piękne zgarnie przeciwnika, który spróbuje zaatakować), przy zwykłym trafieniu jeszcze większą, a w przypadku uderzenia na CH otwiera G drogę da gwarantowanej możliwość pewnego Neck Catcha, albo też P,P,P, czy jeszcze lepiej - P,K. Zerknij da sekcji juggle by zobaczyć, jak można kontynuować trafione ciosy po Slipping.

Wspomnieliśmy wyżej już o Sway Back. Wykonuje się go poprzez f+P+K+G, a po nim, oprócz rożnych ciosów, możemy wykonywać Slipping/Ducking i całą trójcę dowolnie miksować; nie można jednak wykonywać Sway Back w kombinacjach, tak jak to miało miejsce przy Slipping/Ducking. Przydatna jest szczególnie kombinacja Sway Back -> p - najpierw się odchylamy, co pozwala uniknąć ataków, po czym możemy wejchać z Ducking da przodu i zaatakować przeciwnika. Oba ciosy ze Sway Back przy trafieniach dają nam znaczącą przewagę klatek, lecz nic poza tym. Należy jednak pamiętać, że po Sway Back P możemy stosować kolejne uniki.

Kickbokser ma do dyspozycji tzw. Neck Catch - łapie przeciwnika i w zwarciu może zadawać ciosy, bądź też przemieszczać opanenta. Wykonuje się go poprzez wciśnięcie P+G w następujących sytuacjach:

P, p+P, K - hit (uderzenie) - P+G
f+P,K - CH - P+G
K,P,K - CH - P+G
dp+K - CH - P+G
Ducking K na CH - P+G
Slipping Right K - hit - P+G

Po ckwyceniu przeciwnika otwierają się przed nami rożne opcje. Możemy zadać do trzech ciosów kalankiem. K (trzecie, najmocniejsze uderzenie przewraca przeciwnika, po czym możemy dołożyć dp+K), bądź też w każdej chwili uderzyć go z łokcia, który zadaje tyle samo obrażeń, co trzecie kolanka. Wszystka tutaj opiera się na zabawie w zgodywaneke z przeciwnikiem gdyż kolanka blokuje on poprzez d+G, a łokieć poprzez samo G. Ponadto, w każdej chwili możemy przeciwnika obrócić o 90 stopni w daną stronę (gora _ dół), bądź też zamienić się z nim miejscami, dając kierunek "tył" Przeciwnik wyrywa się z nich poprzez daanie kierunku przeciwnego do tego co Ty. Można wykonać do dwóch manewrów przemieszczających przy drugim ruchu przeciwnik zostanie popchnięty i skończy się Neck Catch. Nie mo wtedy żadnych gwarantów, ale za to masz przewagę, a gazo tym usytuowałość przeciwnika zgodnie z życzeniem, co jest ważne w związku z BO. Przemieszczano jest jeszcze o tyle ważne, że po zmianie pozycji pierwsze dwa kolanka będą zabierały więcej energii. Ataki r manewry można dowolnie miksować np. Neck Catch > kolanka > przemieszczenie -> kolanko > łokieć, czy też Neck Catch -> przemieszczenie -> 3x kolanka. UWAGA. Neck Catch jest GWAŁANTOWANY tylko po następujących ciosach, które wydą konieczne jako CN: Slipping Right K, Ducking K, dp+K oraz K,P,K. W pozostałych przypadkach przeciwnik, jeżeli tylko szybka zareaguje, będzie mógł przerwać próbę Neck Catch swoim ciosem. Najlepiej stosować go po dp+K, tudzież K,P,K. To ostatnie w przypadku zablokowania stawia Cię w bardzo niekorzystnej sytuacji, ale przypominam, że po K,P można robić Ducking/Slipping, dzięki czemu można wcześniej odpowiednio przygotować przeciwnika. Dobrą też jest stosować Neck Catch po Slipping Right - CN K, chociaż przypominam że w tej sytuacji mamy też inne gwaranty.

Jeżeli zaś chodzi o normalnie dostępne ciosy i stringi, to może nie ma tego wiele, ale dzięki możliwości robienia uników w różnych miejscach, można spora nomieszać. P,K należy stosować tylko z małej odległości. Jeżeli punch wejdzie na CH na jest wysoce prawdopodobne ze względu na jego prędkość, to może zdarzyć się, że zbyt daleko odepchnie przeciwnika i kopniak smignie mu tuż przed nosem, nie robiąc żadnych szkód i odsłaniając nas na atak. Uwaga: kopniaka można opóźniać! Na kucających dobre jest p+P,K albo p+P, Slipping (jeżeli zablokują łokiec - nie mają nic gwarantowane, ale mają przewagę dwóch klatek). Przydatna może być też kombinacja zaczynająca się od K,P. Jeżeli kopniak trafi, punch jest gwarantowany i możemy pokusić się o dokończenie po przez K _ Neck Catch, w innym przypadku zalecane jest przejście do unikow (Slipping), bądź blokowanie. Niezwykle zos uzytecznym ciosem jest P+K. Wbrew pozorom jest bardzo szybki, dobrze wdina się we wrogie akcje, a poza tym może sprawdzić się przy okizeme - gdy przeciwnik próbuje Teck Bollować, czy też wstawać z uniku. Po trafieniu wywołuje Force Crouch, dzięki czemu możemy pobawić się np. z kombinacją d+P+K,P,P,P _ d+P+K _ P _ P _ p+P - zgodywanka dla przeciwnika. Całkiem niezła da pressingu nadaje się też f+P i f+P,K - można przy nich przechodzić do uników, a trafienie kalankiem daje nam znaczącą przewagę klatek (szczególnie przy CH), co otwiera dalsze możliwości. Jeżeli zaś chodzi o walkę z doskoku - np. po back dashach, to wyśmienicie sprawdza się dp+K (przy CN lecimy z Neck Catch), czy też p+P+K - ten ostatni potrafi zaskoczyć przeciwnika. Natomiast Pop Sok Kea, czyli f,p+K+G znajduje zastosowanie tak przy pressingu jak i akizeme oraz dokańczaniu juggle'a.

Brad posiada masę ciosów na mid, ale nie ma jakichś potężnych podcinek. Mimo wszystko ma w swym arsenale kilka zagrań, które przymuszą przeciwnika da kucania i niskiego blokowania. Po pierwsze szybkie df+K klam można przedłużyć do df+K,K (lub z kucnięcia - {d}+K,K) - jeżeli siędzie pierwszy cios na CH, to wyjdzie też i drugi, wybijając przeciwnika da juggle'a. Przeciwnika można też męczyć za pomocą P,P,K miksowanego z P,P. Slipping. Podcinkę d+K+G stosuj raczej rzadka (podobnie też uważam na juggle starter {d},dp+P) - zbija z nog tylko przy CH, a przy zwykłym trafieniu zostawia Cię w niekorzystnej sytuacji. Jej zastosowania (poza kończeniem juggle'ów) można znaleźć tylko w związku z innym ciosem. K+G. Jest to Crescent uderzający na kigk, który deska nale zbiera side stapujących. Twarzy an kambinacje K+G,d+K+G, które można opóźnić. Można jednak też zrobić tak: K+G, bardzo opóźnionym, przeciwnik widzi, że nie pójdzie już cała kombinacja, a wtedy dokładamy d+K+G. A poza tym - {BT} d+K. Do {BT} przechodzimy poprzez {d},f+K - tylko nie stosujcie tego po d+P, bo będziecie płukać; najlepiej bufferować to przy innych ciosach i crauch dashach/back crauch dashach. Zresztą z {BT} możemy prowadzić całkiem ciekawą zgadywankę, a to dlatego, że d+K uzupełniają P -> kontynuacje jak po f+P, a także idące na mid kopnięcie (daje przewagę 3 - 4 klatek i potrafi zaskoczyć) oraz P+K analogiczne jak u Veamsy (jak i całe zgadywanka po {BT}). Kickbokser może nie ma jakichś mocnych podcinek, ale za to doskonale wręcz sprawdza się w walce, w której obaj Gracze sporo korzystują z d+P. Oprócz Slipping świetnie sprawdza się np. d+P+K,p+P (np. gdy wsog ciśnie kolejne d+P, ta zablokuj pierwsze i pojedz z tą kombinacją), czy też {d},dp+P - po trafieniu własnym d+P. Jeżeli zos pocągniesz przeciwnika z CH, d+P, a on będzie starał się odpowiedzieć, to krzywdę mu zrobisz poprzez p+K. Przy większych przewagach klatek dobrym antidotum na wrogie d+P jest też p,p+K i juggle.

Grając Bradem pamiętaj też, że masz do dyspozycji dwie bardzo użyteczne rzeczy: Position Change - df+P+G, który, podobnie jak u innych postaci, potrafi uratować tyłek, gdy jesteśmy niebezpiecznie blisko brzegu areny, a także BARDZO WARTOŚCIOWY reversal - df+P+K który zgarnia wszystkie kopnięcia na mid - zwykłe, side kicki oraz crescenty. Dzięki niemu możemy reversalować także i wrogie kopnięcia po wstawaniu z gleby. Nie zapomnaj o tych dwóch rzeczach. No kaniec warto wspomnieć jeszcze o rzucie f,p+P+G. Wykonanie go prowadzi do całkiem ciekawych akcji. Jeżeli przeciwnik nie zrobi recovery, to po rzucie łapiemy z f,p+K+G i następnie g+P (lub lepiej gf+P) - całość za bagatelka 92 punkty. Jeżeli zaś przeciwnik wykonuje recovery i TB, możemy spróbować pojechać z j,p+K+G, albo z dp+K - jest szansa na trafienie przeciwnika w plecy, co kontynuujemy poprzez p+P+K, g+P.

I to by było na tyle. Brad może stanowić prawdziwą atrakcję tak dla początkujących Graczy, jak i zaawansowanych. Naprawdę przyjemnie się nim steruje, a szybkość jego ciosów jest zadziwiająca. W dodatku może stanowić łakomy kąsek dla osób lubujących się w trudnych juggle'ach - tutaj jest tylko przykładowa lista, nie uwzględniająca prawdziwych hardów (vide p+P+K, P, {d},f+K). Grając Bradem pamiętaj o miksowaniu kombinacji z unikami, a będzie dobrze.

CH f,p+K, f+P,K,p, P,P
CH f,p+K, f+P,K, f,p+K+G
CH f,p+K, P, p+P+K, dp+P+K,P
f,p+K, K,P,p, P,P
f,p+K, P, p+P+K, f,p+K+G
f,p+K, P, p+P+K, dp+P+K,P
CH p,p+K, P, P,K,P
CH p,p+K, f+P,K, f,p+K+G - closed stance
CH p,p+K, P, p+P+K, f,p+K+G
p,p+K, P, dp+P+K,P
p,p+K, P, P,P,K
p,p+K, P,P,p, K
p,p+K, P,P, f,p+K+G
p+P+K, P, f,p+K+G
p+P+K, P, dp+P+K,P
p+P+K, P, f+P,K - closed stance
p+P+K, P, p+P,K - open stance
d+P+K,p+P, P, f,p+K+G
d+P+K,p+P, P, dp+P+K,P
d+P+K,p+P, P, f+P,K - open stance
d+P+K,p+P, P, p+P,K - closed stance
Slipping Left P, d+P, dp+P+K, P
Slipping Left P, f,p+K+G
Slipping Right P, K,P,K
Slipping Right P, d+P+K,P,p+P
Slipping Right P, K,P, p, K [na LW+ niektóre MW]
CH Slipping left K, dp+P+K,P
CH Slipping Left K, f,p+K+G
CH p+K, P, P,K
CH p+K, P,p+P,p, K
CH p+K, P,p+P,K
CH p+K, P, f,p+K+G
CH p+K, P, dp+P+K,P
CH p+K,p, P,P, f,p+K+G
CH p+K,p, K, p+P+K, f,p+K+G - [LW]
CH p+K,p, K, P, dp+P+K,P - open stance
CH {d},dp+P, P, p+P,K
CH {d},dp+P, P, P, f,p+K+G
CH {d},dp+P, P, P, dp+P+K,P
CH {d},dp+P, P, P,P,K
CH {d},dp+P, P,P, Slipping Left P
CH {d},dp+P, P,P, Slipping Left K
CH {d},dp+P, p+P+K, f,p+K+G
dp+P,(CH)P, P, f,p+K+G
dp+P,(CH)P, P, dp+P+K,P





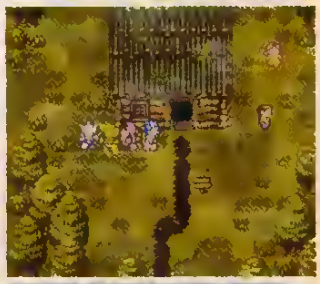
Witam w kolejnym wydaniu programu "ERPeGowanie na ekranie" Miniony miesiąc był dla mnie bardzo pracowity (ten tego.. opis), a jednocześnie obfitował w kilka przyjemnych zaskoczeń (gier), o których mozecie poczytać w biezącym numerze Odbyło się również czwarte EXTREME PARTY, jak zwykle z symbolicznym udziałem RPG (pozdrowienia dla fanów Magica, z którymi miałem przyjemność zagrać), zaś jesli chodzi o biezące sprawy, czyli "Kącik ", to w tym miesiącu upichciłem dla Was drugą część wywodów o "kryzysie w RPG" oraz jak zwykle zestaw zwyczajowych rubryk plus parę ciekawostek Zapraszam do lektury (.) PS. Do fanow (fanatykow) FFX-2 - NIE grywam w japońską wersję tej gry (czekam na bardziej "cywilizowaną"), więc nie wypytujcie mnie o nią, bo zadnej pomocy Wam (jeszcze) nie zaoferuję. [Star]

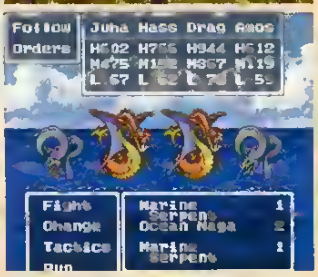


KONTAKT star@psxextreme.pl ; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

OLDSKOOL VI







D groch RPG na Super Nintendo napisano juz bardzo dużo i prawie zawsze wymieniano tytuły wydane przez SQUARE Jednak poza najbardziej znanymi tytułami tej firmy jest jeszcze wydana przez ENIX seria "Dragon Quest", w skład której wchodzi wspaniała czesc szósta Niestety, podobnie jak wszystkie inne części na SNES-a, ma zostala ona wydana poza Japonią.

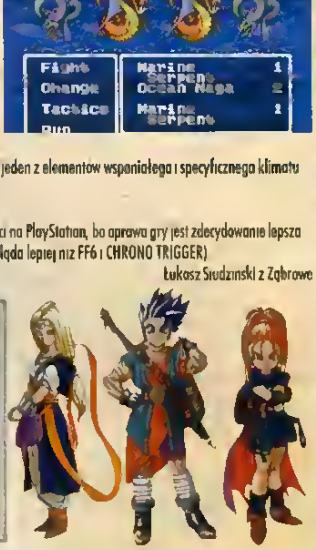
Gra jest bardzo rozbudowana, ma rewelacyjną fabułę (np zaczynamy przygodę grając we snie bohatera) oraz bardzo ciekawy i niepowtarzalny swiat Podobnie jak w FINAL FANTASY 5 występuje podział na klasy zawodowe (JOBS), są mini-gry (KASYNO) oraz mozemy przyłączac (łapac) spotkane potwory do druzyny System gry jest niemal identyczny do tego z poprzedniego DW7, więc osoby grające juz wczesniej w ten tytuł będą na swoim podwórku grając w DQ6

DQ6 graficznie stoi na wysokim poziomie i nawet w chwili obecnej nie rozi wykonaniem Starannie wykonane lokacje oraz duże, charakterystyczne postacie zlewają się w jedną niepowtarzalną całość. Bardzo dobrze wykonane są walki, potwory zrobione bardzo ciekawie i rewelacyjnie animowane (nie ustępują wiele tym z "Dragon Warrior 7") Wielką zaletą gry jest takze jej wspaniała muzyka w klimacie "symfonicznym", która podoba mi się bardziej niz w części siodmej Niestety na jej tle niezbyt dobrze wypadają niektóre dźwięki (np otwieranie drzwi), mogące byc dla wielu osob nie do zniesienia, a dla niektórych osob (jak np ja) stanowić jeden z elementów wspaniałego i specyficznego klimatu "Dragon Quest"

Wielka szkoda, że ENIX nie postanowiło wydac tej części na PlayStation, bo oprawa gry jest zdecydowanie lepsza od większości klasycznych tytułów SQUARE (DQ6 wygląda lepiej niz FF6 i CHRONO TRIGGER)

Łukasz Studzinski z Ząbrowa

Wydawca	Enix
Emulator	ZSnes
Grafika	9
Dźwięk	9
Grywalnosc	10
Ocena	9+
+	świat
+	fabuła
+	muzyka
-	Save Game tylko w miastach



MORROWIND QUESTS

Tym razem wybrałem porcję questów nadesłanych przez Sylwka (untera) Nikołajuka z Białej Podlaskiej. Memorko dla Ciebie

Miejsce: na wschod od Suran
Zleceniodawca: Umbra
Zadanie: Ork Umbra prosi o chwalebną smierć w boju (quest nie dla początkujących)
Nagroda: pełen zestaw orkowej zbroi, miecz Umbry

Miejsce: na zachód od Caldery (przez zachodnią bramę prosto aż do rozwidlenia drogi, za skałą)
Zleceniodawca: Brugal gro-Bagul
Zadanie: Ork ow prosi o dostarczenie listu dla jego przyjaciółki Bashuk gro-Bat (w Caldera)
Nagroda: diament

Miejsce: Ebonheart (Grond Council Chambers)
Zleceniodawca: Llaalam Dredil
Zadanie: Llaalam Dredil zleca dostarczenie przesyłki dla J'Zhirro w East Empire Company (Ebonheart). Gdy ją dostarczymy, dostaniemy list dla Llaalama Dredila
Nagroda: 75 sztuk złota

Miejsce: Vivec, St. Olms Waistworks, Tailors and Dyers Hall
Zleceniodawca: Mevura Hlen (quest dostępny dopiero po wykonaniu tego powyzej)
Zadanie: Mevure chce, abyś zdobył jakiś dowód na działalnosc East Empire Company (Ebonheart). Należy wykraść listę cen (przesyłka Dredila), ktora znajduje się w zamkniętym pokoju
Nagroda: Mercandile +2

Miejsce: północna droga od Vivec Foreign Quarters, na pierwszym skrzyżowaniu w lewo aż do następnego
Zleceniodawca: Teris Roledran

Zadanie: Eskorta Terisa i jego guara do Vivec. Guara pozostawiamy na obrzeżach miasta (mozna próbowac z nim pogodac), a właściciela odprowadzamy do Agnippino Herenna w Foreign Quarters Canalworks
Nagroda: 200 sztuk złota

Miejsce: za wschodnimi murami Caldery
Zleceniodawca: Aeta Wave Breaker
Zadanie: Trzeba odzyskać klejnoty Aety, zrabowane przez Dro'Zhirra Bandyci ukrywają się w jaskini Shushichi na wschód od miasta (w wąwozie za górami, dość trudna do znalezienia), zas z samym Dro'Zhirrem można się dogadać (połowa kasy za klejnaty dla niego) lub po prostu go zabic.
Nagroda: 300 sztuk złota

Miejsce: Suran, Desele Earthly Delights
Zleceniodawca: Dariel Bielle
Zadanie: Dariel poszukuje zbiegłego niewolnika Haj-Ei i najmuje nas do jego znalezienia. W tym celu udajemy się do miejscowego handlarza niewolnikami Dranasa Sarathrama i po rozmowie z nim podążamy do domu Cachowega i rozmawiamy z Hides-his-Eyes (to ow Haj-Ei). Mozemy go wydać lub obiecać mu milczenie
Nagroda: wdzięczność Haj-Ei lub 150 sztuk złota

Miejsce: Vivec Foreign Quarters, Apotheracy
Zleceniodawca: Aurane Frernis (quest dostępny po wykonaniu zadania z ulotkami z PE 73)
Zadanie: Aurane prosi, aby odszukac 5 Golden Conets (Raland's Tnar) Kwiaty znajdują się za wschodnim murem Ald Sotha (za głazami przy wodzie)
Nagroda: miksturo podnoszące Luck

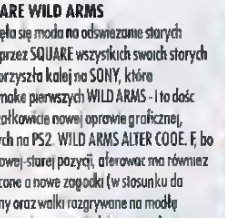
NEWS

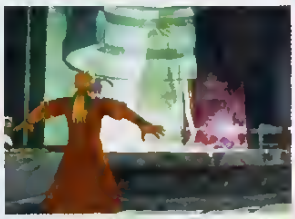
FRONT MISSION RAZY DWA!

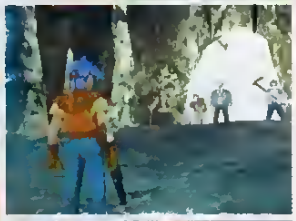
SQUARE ujawniła informacje, że szykuje aż dwie pozycje z cyklu "Misji na Francie", z czego jedna będzie po prostu remake'iem pierwszej części cyklu, przeznaczonym w dodatku na starego PSX'a (prawdopodobnie ukaze się w dwupłytowej składance wraz z trzecim FINALem, której tytuł na razie nie jest znany), zas druga oficjalną czwartą częscią zapowiedzianą na PS2. Czwartą, lecz ze względu na czas akcji osadzoną pomiędzy pierwszą a drugą odsłoną serii, które dzieliło raptem 12 lat czasu gry FM4 prawdopodobnie bazować będzie na systemie 'trójki', zas przedstawiac losy dwojga zamieszanych w służbę dla wojska bohaterów (Elsa i Darril), nie wiadomo tylko czy razem, czy tez jako dwa osobne scenariusze Gra oferować ma również możliwość rozgrywki on line, jednak nie wiadomo jeszcze, na jakich zasadach. Japonska premiera przewidziana jest na okres zimowy terminy amerykańskiego i europejskiego wydania na razie pozostają słodką tajemnicą SQUARE.

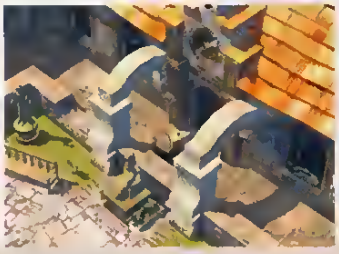
NOWE-STARE WILD ARMS

Czyzby zaczęła się moda na odswiezanie starych tytułów? Po wydaniu przez SQUARE wszystkich swoich starych "Fajnali" (i nie tylko) przyszła kolej na SONY, która postanowiło wydać remake pierwszych WILD ARMS - i to dość "drastyczny", gdyż w całkowicie nowej oprawie graficznej, zresztą przeznaczonych na PS2. WILD ARMS ALTER CODE. F, bo taki ma byc tytuł tej nowej-starej pozycji, oferować ma również rozszerzone i wzbogacone o nowe zagadki (w stosunku do pierwowzoru) dungeony oraz walki rozgrywane na modłę trzecich WA. Japonska premiera zapowiedziana została na tę zimę i jak na razie (jak zwykle) brak informacji o terminach ukazania się gry na "cywilizowanych" kontynentach.











KONKURSY

NOTOWANIA

Nie wierzę! Jakież trzeba mieć samozaparcie, aby przez ponad 2 godziny gapić się w ekran telewizora naciskając miarowo jeden przycisk w celu poprawienia własnego rekordu? Memorka w nagrodę.

FINAL FANTASY 9 - SKAKANKA
Karoline "Czuko" z Głogowo Młp. 10352

PANTEON GWIAZD

Kolejny miesiąc i kolejne wpisy. Tym razem znów "zaszalał" Oawid Traczykowski (tak przy okazji – nie mogę Ci uznać kategorii dopakowania w FF2 wyłącznie HP i MP, gdyż nie zamierzam rozdrabniać wpisów na poszczególne parametry – napakuj wszystko, to dostaniesz dodatkową klasyfikację HARD) oraz wykazał się Damian Kołaczyński, przyszła jeszcze parę propozycji od innych osób, lecz z uwagi na awarię "widełła" zamieszczę je dopiero za miesiąc.

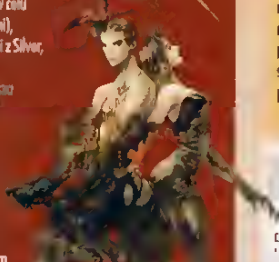
Kto: Dawid Traczykowski z Łodzi
Gra 1: FINAL FANTASY 1
Osiągnięcie: wykupienie po 99 sztuk każdego z przedmiotów w grze (MEDIUM)
Gra 2: FINAL FANTASY 2
Osiągnięcie: zdobycie informacji o wszystkich potworach występujących w grze (100% Bestiary w Collection) (MEDIUM)

Kto: Damian Kołaczynski z Łowicza
Gra: FINAL FANTASY 10
Osiągnięcie: dopakowanie wszystkim Aeonom wszystkich parametrów do 255

VAGRANT STORY

UPDATE

Ponownie na EP4 spotkałem się z Łukaszem Adamczukiem, autorem kontrowersyjnego sposobu na uzyskanie Hand of Light z Damoclesa, postanowiłem wyjaśnić do końca tę sprawę i przekazać Wam pewien istotny szczegół, prawdopodobnie przeoczony, a powodujący całego pracę. Mianowicie, podczas operacji tworzenia skrętowych Hand of Light (z Iron i Magane) trzeba użyć miecza Excalibur (najlepiej maksymalnie dopakowanego), czyli złączyć go z odpowiednią pałką, co w rezultacie dać ma znów Hand of Light (Łukasz użył tego sposobu tylko w celu szybkiego nabicia parametrów Iron), wówczas operacja stworzenia pałki z Silver, a następnie z Damoclesa powinna zakończyć się sukcesem. Od Łukasza dowiedziałem się o jeszcze jednej ciekawostce, czy też raczej o błędzie w grze, jaki pojawia się po przekroczeniu licznika ilości ukończeń gry (255), o który powoduje "przekręcenie się" licznika Chainów oraz ilości wrogów pokonanych danym orężem na poziom 65 535 punktów! Niezły bug, co nie?



OGŁOSZENIA

Mamy zamiar z kolegami fapakowcami napisać podręcznik do gry fabularnej opartej na japońskich RPG. Stworzenie prawdziwego urzędzieła granicy jednak z cudem, więc oczekujemy wszelkiej możliwej pomocy - zainteresowanych tym projektem prosimy o kontakt mailowy geezas@interia.pl

W liście ostatnia zamieściłem ogłoszenie o naborze chętnych do gry w PHANTASY STAR ONLINE I&II (Game Cube). Zgłosiła się parę osób, więc postanowiłem zrobić stronę dla pierwszego polskiego klanu PSO, czyli www.pso.gil.pl. Pod tym adresem można się również zgłaszać do klanu i zapoznać na wspólne rozgrywki on-line. Balbis

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują

Karolina [illegible]ka z Głogowa Młp., Sylwek Nikol[illegible] z Białej Podlaskiej, Maciej Marchewka z Blachowni, [illegible]s Studziński z Z[illegible]bowa, Dawid Z[illegible]wski z Tczyna, Dawid Traczykowski z Łodzi (dwie [illegible]) oraz Damian Kołaczynski z Łowicza.

FINAL FANTASY X BOSSOWIE

Na początek małe sprostowanie: strategia na Fenrira w zeszłym "Kąciku" była autorstwa Dawida, a nie Kamila Traczykowskiego (za pomyłkę przepraszam), zaś w tym miesiącu wybrałem opisy nadesłane przez niejakiego Macieja "Komodo" Marchewkę (Memorka w nagrodę).

UNTUBAN

HP: 3 000 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Teleport Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Underdog's Secret (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Triple AP, zbroje dodające HP
Techniki specjalne:
- Condemn - dość silny atak na wszystkich, dodatkowo ściągający z drużyny wszystkie pozytywne statusy (jest to kontratak)
- Rainbow - średniej mocy atak na wszystkich, dodatkowo zakładający: Sleep, Silence, Confuse, Darkness i Curse
- Convergance - 99 999 obrazeń na jedną postać (bez względu na jej parametry)

Specjalne odporności:
- odporny na Breaki
- wrażliwy tylko na Slow (jednak zaraz rzuca na siebie Haste)
- wchodzi Death Sentence (licznik 255)

Strategia:
W drużynie powinny znajdować się postacie dopakowane pod względem HP i Strength, ale siła w sumie nie musi być na "full", gdyż potwór ma stosunkowo niski Defense. Co najmniej dwóch typów powinna mieć w zbrojach zdolność Auto-Phoenix, o w braniach Break Damage Limit. Overdrive Mode ustawiamy na Stock lub Avenger. No początku nie rzucamy Hastega, bo Th'uban i tak nam go ściągnie kontratakiem Condemn, więc czaru tego używamy tylko wtedy, gdy nie mamy zamiaru atakować, tylko leczyć nasz team. Wartym odnotowania faktem jest również otrzymywanie obrażeń od Condemna. Chodzi mi mianowicie o to, że największy damage otrzyma postać stojąca po lewej stronie, o najmniejszy - postać po prawej, warto więc pamiętać o tym, by z prawej umieszczać "najcenniejszego" jegomościa. W swej turze potwór będzie używał zwykłego ataku fizycznego, lecz gdy jego HP zmaleje, rzuci na siebie Protect i w swojej kolejce walnie - jeśli mamy farta - Convergance, jeśli los nam nie sprzyja - Rainbow. My atakujemy zaś atakami fizycznymi i Overdrive'ami, tutaj ukłony w stronę nieocenionego Attack Reels, który z racji naszej obrony (po zdispelowaniu Protecta) Th'ubana potrafi zadać ponad milion damage. Co jakiś czas leczymy drużynę, poprzedzając zabieg - jak wspomniałem - Hastegą. Gdy "zbiejemy" mutantowi połowę HP i będzie zbliżać się jego tura, rzucamy na naszych ludzi Auto-Life, gdyż Rainbow raczej na bank ich wykończy, pamiętajmy jednak by w tym momencie nie atakować, gdyż Condemn ściągnie z nas ten status. Po wskrzeszeniu dalej nawalamy fizycznie i przy każdej sposobności wyładowujemy paski limitu.

GREATER SPHERE

HP: około 1 500 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Return Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Luck Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z One MP Cost, zbroje z Auto-Phoenix
Techniki specjalne:
- Ultima - silny czar na wszystkich (jako kontratak)
- Hydraulic Press - potężny atak na wszystkich, zależny od maksymalnego HP zawodników

Specjalne odporności:
- odporny na Breaki
- absorbuje czary elementarne

Strategia:
Ta "galareta" przypomina nieco Ultima Bustera, gdyż tak jak on wszelkie skierowane w jego stronę ataki i czary kontruje Ultimą. Czar ten zabiera naszym postaciom co najmniej 10 tys. HP, więc warta wcześniej podpokować ich Magic Defense na przyzwoity poziom. Bronie konieczne z Break Damage Limit, a zbroje z Auto-Phoenix, o do walki podchodzimy na Stock. Na początek rzucamy Hastegą i walimy najsilniejszą postacią, zaś po Ultimie leczymy drużynę i powtarzamy ten zabieg kilkakrotnie (chyba że był to Attack Reels, to wystarczy raz) czekając na najgorsze, czyli Hydraulic Press. Tego ataku głupi używa najczęściej po stracie połowy HP oraz jako kontratak w odpowiedzi na Overdrive'a, więc rozważnym posunięciem jest wcześniejsze założenie na zawodników Auto-Life i podleczenie do maksimum.

SHINRYU

HP: 2 000 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Three Stars (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Wings to Discovery (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Double AP, zbroje z Auto-Med
Techniki specjalne:
- Shining - średni atak na wszystkich
- Eraser - atak na jednego

Specjalne odporności:
Strategia:
Walka z Shinryu nie należy do najłatwiejszych, chociażby na fakt okrajenia drużyny do "pływających" postaci, czyli Rikku, Wakki i Tidusa. Na nasze szczęście potwór ma dość niski Defense, więc Wakka nie musi być "mocarnie" napakowany, by zadawać maksymalne obrażenia. Ola Wakki "sakas" bron z Break Damage Limit, najlepiej World Champion, przydają się również zbroje z Auto-Phoenix i obowiązkowo Stoneproof (lub Ribbon), najlepiej dla wszystkich. Overdrive Mode ustawiamy na Avenger. Jaka ze potwór posiada dość silną kontrę, to Rikku posłuży nam jako "kukła" do napełniania pasków Overdrive, czyli niech ginie jak najczęściej, zaś Defense Wakki powinien być niezle podciągnięty, najlepiej na "full". W tym momencie Wakka niech czeka na śmierć Rikku, by po napełnieniu paska odpalić Attack Reels, Tidus niech zajmie się leczeniem, a Rikku ginięciem.)

XENOSAGA

Mieszcie wszystko jasne, jeśli chodzi o niedostępne czary niektórych postaci, a to dzięki Dawidowi 'Rain' Zalewskiemu, który w nagrodę dostaje Memorkę.

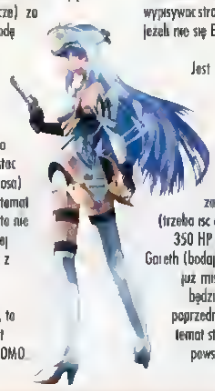
Na pierwszy ogień idzie sprawa z niedostępnymi czarami MOMO i Jr. a także dodatkowymi Technami, które można dla nich uzyskać. Wejerw MOMO

Wstawiamy MOMO do pierwszego składu i ustawiamy jako główną postać (mamy się nią pouczać), a następnie udajemy się na Mother Ship za pośrednictwem EVS. Tam idziemy przed siebie nasz cel to obszar, na którym po raz pierwszy zobaczyliśmy zielonego grubasa, który smiga na samej górze. Będąc na miejscu włączamy pa schodkach do miejsca, gdzie znajduje się coś podobnego do szafki (wydaje mi się, że to jakaś szafka), a kiedy podejdziemy, zobaczymy że coś błyszczy. Gdy ta zbadamy, w nagrodę dostaniemy dostęp do Ether Star Wind (z którego możemy ewaluować na dwa dodatkowe czary) oraz nowego Techa.

Lecimy dalej (ponownie z MOMO w składzie) i tym razem udajemy się do Song of Nephilim, gdzie przechodzimy do drugiej wieży. Będąc na miejscu wchodzimy w prawą odnogę, podchodzimy do ściany (która zaczyna błyszczeć) i zatwierdzamy, w wyniku czego dostajemy nowego Techa oraz dostęp do Ether Star Light, z którego także możemy ewaluować na dwa dodatkowe czary (myśleliście, że XENOSAGA jest infantylna? To sprawdzone te dodatkowe czary! BEZ JAJ!!!)

Kolejny raz, znowu mając MOMO na czele grupy, udajemy się do Kukai Foundation, a dokładnie do sektora, gdzie mieszkają ludzie. Tam wchodzimy do hotelu i walimy po schodach i przez okno, potem po kracie, zeskakujemy i biegniemy po daszku, by wejść w otwarte okno. Tutaj czeka nas walka z pierwszym dodatkowym bossem. Mintiq (podczas starcia można jej ukraść Penguin Scepter i coś jeszcze), za którego pokonanie w nagrodę otrzymamy ostatniego Techa dla MOMO, za pomocą którego można zmieniać Gnosis w przedmioty (wykorzystując ta na jednym ze stworów na Prata Markhabe można dostać najlepsze sękawice dla Chaosa). Nie będę się rozpisywał na temat strategii na tego Bossa, bo to nie pora (powiem tylko, że w tej walce nie można korzystać z Mechów).

Mamy wszystko dla MOMO, to teraz czas na Jr. (ale tu jest łatwiej). Podobnie jak z MOMO, tracz Jr. wstawiamy do pierwszego składu i wybieramy jako prowadzącego. Następnie udajemy się na Durandala i tam walimy do Residence Area I szukamy pomieszczenia, gdzie możemy robić zakupy (wiruje tam takie srebrne coś). Będąc na miejscu rozwalamy drzwi od szafy, co powoduje walkę z kolejnym bossem (jakiś tam Joe). Po wygranej dostaniemy Ether (czy nowet Summon) Magnum Joe, który możemy ewaluować w Buster Joe oraz ostatniego Techa dla Juniora (...) Podobnie i tu nie ma sensu wypisywać strategii na tego bossa (tym bardziej jeżeli nie się Erde Kaiserа,)



Jest jeszcze jeden przeciwnik, którego można uznać za sub-bossa (chociaż nie da kanca) Ace Pilot (bo o nim mowa) znajduje się na U-TIC Battleship. Należy się tam udać (dopiero przy pomocy EVS) i odnaleźć drzwi, których pilnuje żołnierz, który nas sam nie atakuje (trzeba iść ciągle w prawo). Pilot ów ma tylko 350 HP ale potem wsiada do mecha Meld Gareth (bodajże), jeżeli natomiast wykonaliśmy już misję na Song of Nephilim, to mech będzie silniejszy (Oin Gareth). Tak jak poprzednia nie chce mi się wypowiadać na temat strategii na niego, bo sami mamy powiadać do Mechów i życie stanie się łatwiejsze,)

KRYZYS W RPG

Sprawa współczesnych jRPG leży na sercu wielu Graczom, o czym świadczyć moze spora liczba opinii i komentarzy, jakie otrzymałem w odpowiedzi na artykuł sprzed miesiąca. Kazde zdanie się liczy, je zaś staram się przedstawić tutaj swoje własne, z którym nie wszyscy mus się zgadzać, e ponieważ nie ma nic lepszego nad konstruktywną krytykę, na początek fragment listu od "konkurencji".

"[] W swoim felietonie w "konkurencyjnym piśmie" wyłożyłem chyba dość jasno, że główną winą całej szumnej zapaści jest SQUARESOFT, a raczej jego obecna kondycja. Czyżby nie dość wyraziście? Taka to smutna prawda, że jak braknie tego kolosa, to od razu wszyscy "zapaść". Firma ta nakręciła cały gatunek w czasach świetności PSX'a i wyniosła go ne wyżyny, tak ze przeciętny Gracz ze Stanow czy Europy rozpoznaje dzisiaj imiona postaci, czy nazwy czołowych serii bez pudła. Iez to było jRPGów innych firm, ktore wspięły się tak wysoko i odniosły komercyjny sukces? SUIKODENy do dzisiaj pozostają gdzieś na uboczu, pomimo swych wielkich walorów. WILD ARMSy nigdy nie były produktami z najwyższej półki, STAR OCEAN 2 to przeciętniak (opinia subiektywna), BREATH OF FIRE i GRANDIA, VALKYRIE PROFILE - trochę powyżej przeciętnej. I co tam jeszcze? Nic! Jakze wyraźnie widać przepaść między SQUARE a resztą świata. Gdy nie ma SQUARE to nie ma gier. Zaden ze mnie fanboy czy inny fetyszysta - ja widzę prawdę ona boli - naprawdę nie jest łatwa do przełknięcia! Ale czyż tylko je węch posiadam nieprzeciętny? Kiedy nasz sztandarowy developer gatunku znajduje się w gorszej kondycji, wszyscy na tym cierpimy, lecz czy tylko je wyczuwam gnicie? Na dzień dzisiejszy nie ma jednak alternatywy - trzeba wytrzymać zapach [..]"

Bartosz "Zax" Dewidowski



Czy nie za bardzo upraszczasz sprawę? Zgadzam się z Tobą, ze w czasach PSX a firma ta była odpowiedzialna za przynajmniej połowę eRPeGowych bestsellerow i niepodzielnie królowała na rynku, jednak nie uważam, żeby owe zmiany w polityce SQUARE, które szumnie ochrzciłeś "upadkiem" firmy, zawazyły na role-playach wydawanych przez innych developerów, zarówno jeśli chodzi o ich ilość jak i jakość. Wiadomo iz swego czasu 'Kwadratowi' przeżywali kryzys związany ze sporymi stratami finansowymi głównie spowodowanymi klapą "FF The Spints Within" w związku z czym odbyło się przetasowanie na paru stanowiskach, lecz to bynajmniej nie zakończyło dominacji SQUARE w dziedzinie naszego ulubionego gatunku. Gry robią nadal tylko - czego się nie da nie zauważyć - robią je "inaczej". Przede wszystkim SQUARE nie supportuje już wyłącznie konsoli SONY, gdyz powaznie zainteresowało się obieme maszynkami NINTENDO. Skutek? Mniej gier na oddzielne systemy, lecz w sumie porównywalne ilość i jakość, jeśli je zsumować. FFX, KINGDOM HEARTS i UNLIMITED SAGA na PS2 (w Japonii również FFXI i FFX-2), FFT ADVANCE i SWORD OF MANA (Jap.) na GBA oraz szykujące się FF CRYSTAL CHRONICLES na GC. Motyw ten odnosi się zresztą nie tylko do SQUARE, gdyż istnienie na rynku trzech, a nawet czterech równorzędnych konsol (jeśli chodzi o popularność, a nie osiągi) oraz rosnące zainteresowanie rozgrywką on-line wymusiło na developerach zmianę strategii działania. Jeszcze kilka lat temu wiadomo było, jaka konsola rządzi (PSX), i jaką należy supportować, zwłaszcza w produkty spod znaku RPG, gdyż to ten właśnie gatunek najbardziej cenią sobie Japończycy. teraz jednak drugi "Piejak" nie ma tak pewnej sytuacji rynkowej i konkurencja na pewno nie da się tak łatwo "wysiudać". Co prawda jak na razie najwięcej eRPeGów powstało właśnie na PS2, lecz zarówno Xbox jak i GC zaczynają nabierać tempa, nie wspominając juz o GBA, który w dziedzinie RPG staje się prawdziwym potentatem (dwie części GOLDEN SUN, LUNAR, wspomniane SWORD OF MANA i FFT ADVANCE, Pokemony i parę "drobniejszych" pozycji oraz cafe mnóstwo zapowiedzi). Ponoć konkurencja sprzyja rynkowi, lecz spoglądając na sprawę z punktu widzenia polskiego Gracza (bo jest nim kazdy z nas), taka sytuacja wcale nie jest dla nas komfortowa. Tylko nielicznych szczęśliwców stać ne posiadanie wszystkich liczących się obecnie konsoli a i tak dochodzi jeszcze kwestia dostępności zarówno gier, jak i sprzętu, z czym w naszym wspaniałym kraju bywa "różnie" (vide odwlekana premiera Xboxa). Nie sposób narzekać, że na PS2 nie powstaje już tyle eRPeGów, co niegdyś ne Szaraka, czy utyskiwać na SQUARE, ze nie taworzuje już wyłącznie konsoli SONY, gdyż nie o to chodzi. Problem leży w jakości, a nie ilości, czy dostępności RPG, nim jednak do tego przejdę, chciałbym jeszcze zacytować wypowiedzi kilku Czytelników.

"[] Czytałem artykuł, który zamieściłeś w ostatnim "Kąciku RPG". Bardzo mnie poruszył, aczkolwiek ja mam nieco inne zdanie w tej sprawie. Uważam, iż obecnie RPG są na wymarciu - dzisiejsze produkcje są zaledwie cieniami wielkich poprzedników i nie przewyższają ich pod żadnym względem (poza grafiką). Co mamy? FF10, który dla mnie jest zmodyfikowaną "ósemką" i na dodatek liniową aż do bólu, XENOSAGĘ, która jest za krótka i z góry na dół "ołała" temat mechów, WILD ARMSa 3 (ech... szkoda gadać), SUiKODENa 3 i jeszcze parę innych tytułów w niczym nie zachwycających. A co zbliza się na horyzoncie? FF10-2? To chyba jakaś pomyłka - bohaterki ubrane jak prostytutki (nie powiem - bardzo mi się to podoba, ale nie myślicie ze to jakiś chwyt reklamowy ne męską część Graczy?), system profesji (tego mi brakowało w poprzednich FINALach) i kontynuacja starej przygody (jakze odmiennej). Czy moze to dorównać starym dobrym RPG (bo te nowe przewyższy na pewno)? Wydaje mi się, że nie (...). Na początku myślałem, ze next-genowe RPG odstąpią od liniowości, myślałem ze wraz z FF10 przyjdzie jakaś rewolucja, e tu g****. Sądzę, ze jedynym ratunkiem dla japońskich RPG jest pójście w ślady komputerowych RPG (...). Jest jeszcze inne wyjście: developerzy mogą wydawać ponownie stare tytuły w nowej szacie graficznej (ja chcę FF7) albo wydać kontynuacje starych i lubianych hitów (Vagrant! FFTactics! Talesy! Lunar! Legend of Mana!). Napisałeś, ze twórcy nie mogą ich wydać, bo nie taka ich polityka. Ale zaraz - SQUARE wydaje kontynuację FF10, więc jeśli juz tamią swą politykę, dlaczego nie mogliby jej złamać w stosunku do np. VAGRANTa? Co? []"

Jakub

"[...] Niestety wszystkie moje wizje i wróżby sprawdziły się. Gram w erpegi już od 15 lat i widzę, ze od czasu FF7 nie powstało nic



ponadczasowego, a tym bardziej przełomowego. Od FF1 erpegi non stop ewoluowały i stawały się coraz lepsze i "pomysłowe", twórcy mieli dużo inwencji i pomysłów, które jak podejrzewam wyczerpały się po '97 roku, tj. po wydaniu FF7, GRANDIA, WILD ARMS i inne gry przestały się liczyć i nastała era kultowej serii "Kwadratowych", która z kolei zaczęła podupadać. W "ósemkę" jeszcze dało się pograć, ale cukierkowe "dziewiątka" to juz przegięcie. No i wreszcie nastała era PlayStation 2 i FF10, która to mnie bardzo rozczarowało, e to ze względu na "filmowość". Do tego doszedł brak tego czegoś, co przykuwało do konsoli na dłuuuuuuuuugie godziny. Tradycyjnie FF10 sprzedało się świetnie, a inne erpegi odeszły w zapomnienie. Niestety, jak tak dalej pójdzie, to za kilka lat nasza gra ograniczy się do wciskania przycisku w celu przewijania tekstu [..]"

Mateusz Kotwica

"[] Piszę do Ciebie, bo już powoli zaczyna mnie bulwersować sprawa współczesnych eRPeGow. Nie jestem kolejną osobą mającą zamiar psioczyć, jakie teraz gry są zle i odstają do dawnych tabularnych standardów, vide PSX'owe SUIDOKENy i FINAL FANTASY. Chciałbym stanąć w obronie współczesnych gier, podpierając moje zdanie stosownymi argumentami. Potrząc na rynek filmowy co mozemy powiedzieć? Czy filmy nie mają tego schematu, który jest zarzucany współczesnym RPG? Przykładowy "nabijacz kasy" musi posiadać: seks, miłość, zdradę i kilka trupów (HIV, zapomnialeś o strzelaninie i obowiązkowym pościgu samochodowym). Popatrzmy na FINAL FANTASY X. Główny zarzut, jaki przedstawiają mu Gracze, to prosty do odczytania na początku wątek miłosny i zbytnia liniowość. Tego drugiego faktu tak nie odczuwam - co prawda nie mamy wyboru ścieżki, która zmieniłaby tory fabuły, ale mamy naprawdę potężną grę. SQUARE powiedziało "DOBRZE" i zrobiło FFX-2. I co? Jest nieliniowa? Teoratycznie tak. Ale fani i tak "psioczą", e gra ma się o wiele gorzej niz jej poprzedniczka. (...) SUIKODEN. Trójdzielność fabuły jak dla mnie jest znakomitym pomysłem. Jeśli nie rozumie się zbytnio, co moze się podobać w takim zastosowaniu, to najlepiej postąpi się czytając "Władcę Pierścieni", a następnie sięgając po książkę K. J. Yeskova pt. "Ostatni Władca Pierścieni" (obraz wojny w Śródziemiu oczami wroga). Popatrzcie teraz ne odczucia i przemiany wewnętrzne Chris. Może ja to wszystko źle interpretuję, może jestem zbyt przyziemny? Owszem, przyznaję, że od FF7 (wyraźnie zahaczam o syndrom "7") żaden FINAL nie zdołał go przebić, ale teraz mamy teraz i nic się nie zmieni - pozostaje liczyć na to, ze developerzy zaskoczą nas czymś naprawdę rewolucyjnym. []"

Mateusz Tamiak



No właśnie - ile graczy, tyle opinii. Według jednego gatunek jRPG wcale nie przeżywa kryzysu, mny zaś twierdzi, ze kryzys ów zaczął się już dawno temu, tuz po wydaniu FF7. Wszyscy (a przynajmniej większość) są jednak zgodni co do faktu, że siodmy FINAL był kamieniem milowym w dziejach japońskich role-playów i czegoś takiego właśnie teraz brakuje. Syndrom FF7? Zresztą chodzi tu nie tylko o samego "Fajnale", gdyz w obecnych czasach głośnym echem odbija się dziedzictwo wielu innych produkcji, jak choćby SUIKODENa, XENOGEARS, GRANDII, VAGRANTa itp. Ówczesny fenomen tych gier spowodował, że po kolejnych produkcjach, zwłaszcza stanowiących sequele wspomnianych pozycji, oczekujemy takiego samego efektu "zaskoczenia", jaki miał miejsce w okresie, gdy owe gry dablutowały na rynku. Wcale nie twierdzę, ze czegoś takiego nie da się osiągnąć, problem jednak w tym, że na sequel spoglądamy zawsze inaczej niz na całkiem nową grę, zazwyczaj porównując go z jego poprzednikami, e im lepiej prezentował się pierwowzór, tym krytyczniej spoglądamy na jego następcę. Nowe WILD ARMS to po prostu "tylko" kolejne WA, dziesiąty FINAL to w praktyce kolejne "Love Story" na wzór "ósemki", trzeci SUIKODEN nie ma owego klimatu obu poprzednich części, a XENOSAGA nie jest tak rozbudowana, jak XENOGEARS. Co prawda przyznać trzeba, ze w niektórych przypadkach taka argumentacja jest słuszna, jednak prawdziwa ganeza problemu leży w tym, ze na rynku nie pojawiają się gry, które mogłyby się stać zaczątkami nowych, wspaniałych (przynajmniej do czasu któregoś z kolei sequela) serii lub po prostu stanowiące pojedyncze arcydzieła. Brak gier, które posiadałyby tzw. "fenomen", czyli nowe, niespotykane podejście do tematu oraz towarzyszącą temu wysoką grywalność. Jeśli nie liczyć pozycji o nie-japońskim rodowodzie lub bardziej pecetowym klimacie (SUMMONERy, BALDUR'S GATE, KING'S FIELD, WIZARDRY, czy tez xboxowy MORROWIND), to pewnego rodzaju "fenomenem" poszczycić się mogą jedynie DARK CLOUD, KINGDOM HEARTS oraz .HACK, jednak gry te są zbyt specyficzne i przeznaczone dla zbyt wąskiego grona odbiorców, by mogły stanowić wzór do naśladowania, tak jak kiedyś FF7. W samej dziedzinie gier konsolowych takim "fenomenem" można nazwać umożliwienie rozgrywki on-line, co tez od razu wykorzystało SQUARE wypuszczając jedenastego FINALa, jednak jak wspomniałem wczesniej, polskie warunki na razie nie sprzyjają tego typu rozwiązaniom (nie licząc tego, ze ów FFXI ne razie nie opuścił jeszcze Japonii), więc spoglądam na ów motyw z rezerwą. Z drugiej strony wielu Graczy z chęcią zobaczyłoby bezpośrednie kontynuacje lub nawet remake'i najpopularniejszych pozycji z PSX'e, czy nawet SNES-a (nie licząc juz wydanych sequeli), co skłania do opinii, że najlepsze pomysły w dziedzinie jRPG zostały już wykorzystane, a serwowane przez developerów nowe stenowią tylko opłakane skutki pędu ku nowościom, o którym wspomniałem przed miesiącem. Nasuwe się w tym momencie pytanie - czy w obecnej sytuacji, przy tak wyeksploatowanym gatunku, jakim jest jRPG, możliwe jest tworzenie gier posiadających "fenomen" pozycji pokroju "siódemki"? Pozycji posiadających zarówno spojność, jak i zroznicowanie, znakomitą i nie do końca liniową tabułę, charyzmatycznych bohaterów, prosty lecz grywalny system i jednocześnie korzystających z najnowszych nowinek technicznych? Cóż mogą odpowiedzieć - czas pokaze. Moze faktycznie jedynym ratunkiem dla japońskich eRPeGów jest podążenie w ślady ich pecetowych konkurentów, jednak osobiście nie chciałbym, aby tak się stało. To tyle jesli chodzi o ten "Kącik...", czekam na kolejne opinie i komentarze.

Pita

Listy

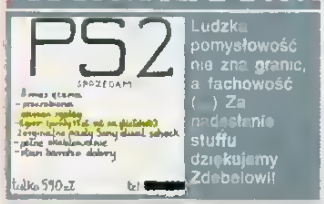


Blahblah! Tak ja można się było spodziewać, po powrocie z wakacyjnych wojaży zamiast przysiąść nad książkami, odkurzyliście swe konsole i poszukaliście w głowach problemów, spisując je na kartkach/w mailach i podsyłając korespondencję do mnie. I dobrze, wszak czas już najwyższy, co by zacząć składować materiał opałowy. Za oknami coraz zimniej, piec trza "rozruszać". Piszcie, piszcie, piszcie!!! (...) Korzystając z okazji pozdrawiam wszystkich Czytelników z którymi pomprezowałem podczas EXTREME PARTY 4. Szczególnie ciepło pozdrawiam ekipę z Kalisza ("Kici, kici ..."), hłehłe! Kya, kiedy odrobisz ta przegrane piwa? Rewanż? (...) Generalnie rzecz biorąc, w bieżącej odsłonie LISTÓW upchałem spora poważnych tematów niekompetentni ludzie w telewizji, (nie)dała Graczo, komercja Jest dobrze Wszak nie samym rechataniem człowiek żyje Nie zabrakło, rzecz jasna, ludzkiej głupoty w skondensowanej formie Twoją uwagę, Szanowny Czytelniku, pragnę zwrócić na list traktujący o zmaganiach pewnej kobiety z konsolą - totalny ROTFL! Tylko tak dalej, a zjem zęby ze śmiechu). Razkręcają się rubryki HC ROOM, RODZYNY, z czego żem rad nad wyraz. Zapraszam do lektury i podziwiania zdjęć! (...) Żegno się HIV-ołłap, ktory na EP4 skłał pod płat;).□

Kontakt: hiv@psxextreme.pl,
tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Krzysztof Orzechowski, Poznań (upominek-combo)
Tomasz Sliwinski, Gdansk (Memory Card)
Sebastian Polit, Łodz (Memory Card)

ciekawostki



PRYWATA

Kinga, Przemysł Jestes pewna? Bo ja nie do końca.
Derek Opole o ja na to te jak na lato!
Krzys, Zawiercie wystarczy do mnie przedzwonić bo bez powodu (odpowiedniego usprawiedliwienia) nie zaklatrasuję się tematem.
Jacek Jaworzno yes yes, yes!!!
Dark Devil, ??? kulas chill out!
Dynek Wierzowe prosze o kontakt telefoniczny lub mailowy musimy to odgadnąć i coś czuję, że ten temat można przerobić, hłehłe!
Lukl Jaworzno ciesz Ty justy osełku
PortaZ, Łódź już dawno nie czytałem tak zrozumiałego listu)
Kaka, Przemyśl przegrałeś akcję to fakt...
Hacker Warszawa no wiesz? nie jestem taki głupi na jakiego wyglądam!
Jasiek Gdynia spływaj)!
Arek, Rzeszów słyszałeś fakt o czołgnącym pompki?
Hełeh Poznań udarz do Kasa znajdziesz go będącego zamiast jednego z tych fenomenych czworonogów;)

HY, HY, HY!!!

"[] Gdy piszę ten list akurat kończę ściąganie najnowszej części WE z numerem 7. Mam PS2 przerobionego i kompa z dostępem do Internetu, a Wy mówicie, ze piractwo jest złe. Ja przerobiłem Plejaka ze 2 lata temu, dotychczas ściągnąłem 33 gry z Netu. Kiedy ja gram w najnowsze gierki, to Wy jeszcze o nich nie śnicie. Cieszę się, ze przerobiłem Plejake przynajmniej nie wydaję 200 zeta na gry, bo mam je za darmo. (...) Piractwo jest czymś normalnym, tego się nie zwalczy. (...) Muszę kończyć i nagrać WE7. Na razie! [...]" Paweł, Sianów

Jako ze w korespondencji podałeś swoje namiary, odpowiednie organy ściągania zostały powiadomione. Miłego dnia, hłehłe! (...) A tak serio mówiąc, swojego czasu zabiegałem w dziale LISTY o to, abyście używali oryginalnych gier. Znudziła mi się jednak walka z wiatrakami, poza tym jestem człowiekiem - rozumiem ciężką sytuację finansową Polaków i apetyt na granie. Jasna w teorii powinno to wyglądać tak, ze jak nie masz kasy to nie grasz, ale gdybym nagle został pozbawiony środków do życia, to pewnikiem bym sobie strzelił w łeb nie mogąc grać (albo alternatywnie pobiegł na giełdę z wywieszonym jęzorem). Dlatego daruję sobie moralizatorskie przemowy. Do tematu piractwo podchodzę jak do homoseksualistów: toleruję ich, ale jeśli jakiś gej posunie się za daleko, to się zdziwi. Wracając do tematu, rób co chcesz, jest mi to obojętne. Zweryfikuj jednak pogląd o naszych snach.

DEB... BLONDYNA!

Nagroda: Karta Pamięci

"[] Kupiłem sobie ostatnio MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE. Giera super i spoko. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że moja kobieta znalazła w sobie nagle tyle samozaparcia, iz postanowiła pierwszy raz w życiu usiąść przed konsolą. Nadmieniam, ze traktuje ona PS2 jak zło konieczne, niepotrzebne, zbędne, generalnie bez sensu. Komputer to co innego, ale konsola to idiotyzm. Dlatego tez fakt, iż sama, nie przymuszona usiadła przed Czamulą traktuję jako cud nad Wisłą. Tak więc, pełna chęci osobistego sprawdzania co tak skutecznie potrafi przykuć mnie do fotela przez długie godziny, usiadła i one. Po dwóch godzinach przychodzi do mnie i mówi, że giera jest fajna i spoko (kolejny cud!), ale jak mi zrobić by zmienić postać, bo ta się już jej znudziła? Ale jest git, leje wszystkich. Poszedłem z nią do pokoju, patrzę i nie wierzę. Kabel od pada leży koło konsoli!!! Kobita przez dwie bite godziny oglądała demka, wciskając na podzie co popadnie. I powiedzcie, czy kobity nie są słodkie? [...]" Tomasz Śliwiński, Gdańsk

() Przed chwilą tarzałem się po podłodze, wierzgając rackami i pijąc na prawo i lewo. Totalny zonk, stary). Aby wynagrodzić Ci męki, przyznaję Ci nagrodę - Memorka już do Ciebie jedzie. Tylko nie pozwalaj zbliżać się do niej swojej, jak dedukuję, towarzyszce-blondynie).

KASA W BŁOTO?

"[] Cześć HIV! Czytałem ostatnio o zabezpieczeniach antypirackich i pieniądzach jakie firmy w nie ładują, m.in. SONY. Zastanawiam się, dlaczego SONY nie przestanie marnować na nie kasę, a zamiast tego nie dodaje do oryginałów jakichś fajnych gadżetów. Gdyby dali do takiego WRC2 jakiś dobrze wykonany model samochodu, niekoniecznie do wszystkich egzemplarzy, ale np. do miliona, to Graczе zabijaliby się o ten 1 mln. Oczywiście to marzenia, ale myślę ze tego typu promocje i dodatki znacznie podniosłyby sprzedaż oryginałów, no i wiedziałbym na co wydaję te 200 zł. [...]" Mast3r, Goleszów

Bez ładowania kasy w zabezpieczenia byłaby bieda. Już sobie wyobrażam tę wolną amerykankę, hłehłe! Co do poglądu dot. gadżetów - fakt, takie zagranie z pewnością

ZAGUBIONY MIESIĄCA



"[] Next-genowa batalia negatywnie wpływa na rozwój Waszego magazynu. Kiedyś, dawno temu byliście bezapelacyjnie najlepsi w branży (kiedys, czyli za czasów panowania wszechmogącego PSX'a). Teraz piszecie o każdej konsoli po trochu zamiast skupić się na PS2 i staruszku PSX (przypomnijcie sobie skąd tak naprawdę wywodzi się nazwa waszego pisma - PSX - mówi Wam to coś?) i wychodzi na to, ze żadnej nie opisujecie dokładnie () Mam nadzieję, HIV, ze choć trochę przypomniałem Ci jaka siła tkwi w słowie PlayStation i inne zg(Red)y też o tym pomyślą. [...]" Szymon, Poznań

Ręce opadają, świat się śmieje

podniosłoby atrakcyjność, ale nie znacząco. Niemniej nasza Redakcja byłaby już wypakowana gadżetami i zamiast grać - pewnikiem bym się bawił samochodzikami i innymi duperelami. Nic to, nadrobię zaległości - mój syn rośnie jak na drożdżach i już wkrótce planuję zakup zdalnie sterowanych samochodów. Będzie wypas z plandeką!

WSPOMNIEŃ MOC

"[] Cześć! Muszę się przyznać - aktualnie jestem pecetowcem (ale tego żałuję). 4 lata temu dostałem Szaraka, był to najpiękniejszy dzień w moim życiu. Moją pierwszą grą było FFVII. "Niestety" później pojawiłe się PS2 i wiadomo było, ze lata świetności Szaraczka minęły bezpowrotnie. Próbowałem namówić rodziców na Czamulę, ale zamiast tego dostałem lepszego kompa (wcześniej służył mi głównie do pisania tekstów) i zaczęło się. "Warcraft III", QUAKE III: powoli stawałem się typowym komputerowcem. Wtedy stał się cud) - poszedłem do kiosku kupić swoją piecową gazetę i okazało się, ze jej nie ma... Patrzę na półkę i widzę nowy PSX EXTREME, uderzyły we mnie wspomnienia. Nie zastanawiając się długo kupiłem Wasz piękny magazyn i przypomniałem sobie wszystkie cudowne chwile spędzone przy Szaraczku. Jeszcze tego samego dnia wyjąłem go z szafy i uruchomiłem FFVII. Postanowiłem - zbieram na PS2, życzcie mi szczęścia!!! [...]" Komer ???

Życzymy Ci szczęścia. Ale jeśli olejesz sprawę i pewnego dnia kupisz nowego GeForce a zamiast Czamuli to ugryź się w d***. Komarze!

SW: KOTOR - SPOJLER!

"[...] Jestem pod wrażeniem sesji zdjęciowej przy recce STAR WARS z poprzedniego PSX EXTREME. Mozecie powiedzieć, jak zakończyła się ta jatka? [...]" Wiktor, Poznań

Specjalnie dla Ciebie spojler z końcówki STAR WARS: KOTOR. (...) Niestety, siły zła zwyciężają - dwóch Rycerzy Jedi pada trupem na pysk (a raczej bez pysków). Smutne to i niesprawiedliwe, nieprawdaż? Miał być "hepiend", ale poszedł na wódkę. Swoją drogą, katowickie "alpy", dziś przytulne wysypisko śmieci, to miejsce gdzie wychowywał się mały Ścierа - tam robił rozróby, ogniska... [Ś i rzucałem kamieniami w pociągi, zapomniałeś dodać;] Dziś, z sentymentu, posłużyły jako tło do sesji.





LIST MIESIĄCA

JAK SŁODKO BYĆ DEBILEM!

Nagroda: "upominek-zestaw"

"[...] Witam! Zastanawialiście się może kiedyś, czy ze świadomości bycia debilem można wyciągnąć jakiekolwiek wnioski? Innymi słowy - czy jeśli debil zdecydował się sobie sprawę z tego, że jest debilem, to samoistnie przestanie nim być, wszak potrzeba inteligencji, aby zdać sobie z tego sprawę? Dlaczego je o tym piszę? Już wyjaśniam. W dwóch ostatnich numerach PSX EXTREME, na łamach działu "Listy" zawiązała się dyskusja dotycząca braku zainteresowania nauk społecznych ROZRYWKĄ ELEKTRONICZNĄ. Temat rozwinięto, ba, wyciągnięto wnioski i poparto je dowodami. Zepytuję się więc grzecznie: Czy świadomość pozytywnego (lub nie) oddziaływania gier na Ciebie samego, Drogi Graczu, na społeczeństwo i zmianę jego światopoglądu czyni z Ciebie Gracza pełniejszego i bogatszego wewnętrznie? Nie wydaje mi się. Dlaczego? Nie zależy mi na tym, żeby mój sąsiad, dziadek czy wujek zrozumieli moją pasję. Choćbym nie wiem jak się starał, nie spowoduję u nich ślinotoku i niepohamowanego drgania rąk na widok odpalonego pierwszy raz HALO. Nie spowoduję i nie mam najmniejszego zamiaru powodować. Akceptacja czyjegoś, nawet najbardziej zakręconego hobby nie zależy bowiem od danego hobbysty tylko od poziomu tolerancji akceptującego. Choćby George W. Bush wyszedł z siebie i stanął - obok Osama Bin Laden nie polubi Amerykanów. Dlaczego? Bo jest nietolerancyjnym zacofańcem (Osama, nie George).

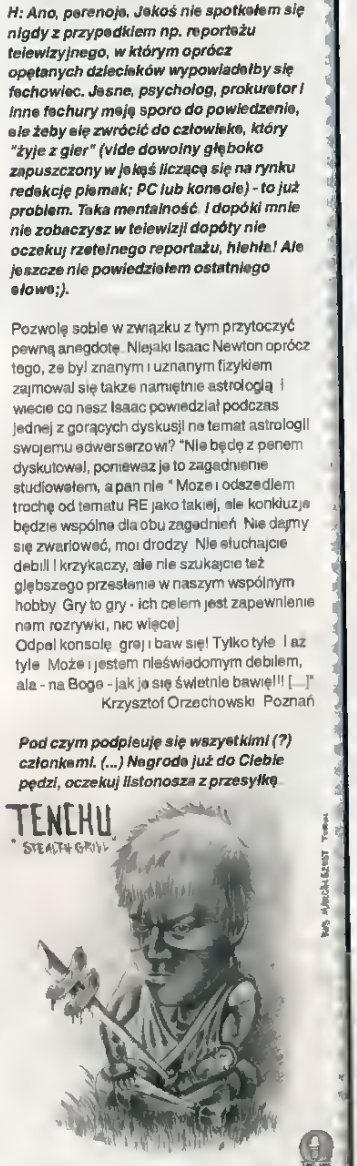
HIV: Temat ów swojego czasu poruszałem na łamach PE, nawet kilkakrotnie. Jeśli człowiek jest w pewnym sensie ograniczony, to nie pozwoli się przekonać do racji innych niż swoje. Pomijając gry wideo, spójrz na połączenie internetowe. . Ogólnopolski nr dostępowy oferowany przez Telekomunikację Polską jest powszechnie używany, fakt. Ale już taki onet.konekt musi się nieźle napocić, aby przekabacić ludzi na swoją stronę, ze skromnym zresztą powodzeniem. Dlaczego tak się dzieje, wszak usługe onetowa nie odbiega w niczym od serwowanej przez "tapsę". Dalej. Ubezpieczenie samochodowe sprzedawane przez telefon, znacznie tańsze, a jednak mało popularne. Ludzie boją się nowego, nie są w stanie otworzyć swych umysłów i chłonąć bodźców z zewnątrz. Boję się, że zostanę "wysłizgany" bez wazeliny, oczywiści niekiedy słusznie. Ale gry...

Opracowania dotyczące wpływu gier i tej formy rozrywki na społeczeństwo niewiele mnie obchodzą. Taoma ma to do siebia, że w praktyce okszuja się być g**no warta. Jak do kogoś nia przemawia fakt, iż w gry ładuje się obecnia tyle co w kinematografię, to co innego może go przekonać? Czy to, że Twoja matka godzinami zagrywa się przy komputarze w kyodai mahjongg, pasjansa czy innego TETRiSa, ała sama krytykuje Ciebie gdy odpalasz konsolę me eens? Parafrazując słowa Andrzeja Sapkowskiego: Są tacy co nia lubią elektronicznej rozrywki, są też facy co przedkładają towarzystwo owiec nad towarzystwo dziewczyn - tylko im współczuć, jednym i drugim. Nie wydaja mi się, ażeby publikacja na temat RE wniosły cokolwiek do mojego czy Twojego życia, żeby zmieniły czyjakolwiek poglądy na ten temat. Nie interesuje mnia co na ten tamat ma do powiedzenia Kościół, ała nie interesuje mnia tez zdania człowieka, który poświęcił połowę swojego życia tej dziedzinie. Przecież jak jest kazdy widzi. Pisałem już kiedyś, że gry w Polsce to zaścienkowe forma rozrywki, ze co niejaki HIV publicznie mnie wyśmiał. Ale je zdanie nie zmieniłem - spróbujcie w rozmowie o pracę czy przy egzeminie na studia pochwalić się Waszym hobby. Ilu z Wes uważa to za dobry pomysł? Zasciehek HIV, zaścianek!!! Znakomita część Polaków hasło "gry komputerowe" kojarzy albo z brutalnością albo z zabawą dla dzieci. I potem słyszę w telewizji, że jakiś szczeniak po premierze "Matrixa 2" mówi - "brakowało mi tylko pada w rękach". Je się pytam - kim on, k****, ma dla mnie być, AUTORYTETEM? Jak to można było w ogóle puścić w telewizji? Jak od ludzi, którzy dopuścili to do emisji można wymagać jakiegokolwiek zrozumienia zagadnienia? Ludzie, którzy nigdy w życiu nie skończyli żadnej gry mają się za eufortyety w sprawach wpływu (złego wpływu!) gier na dzieci. Paranoja!

H: Ano, perenoja. Jakoś nie spotkałem się nigdy z przypadkiem np. reportażu telewizyjnego, w którym oprócz opętanych dzieciaków wypowiadałby się fachowiec. Jasne, psycholog, prokurator i inne fachury mają sporo do powiedzenia, ale żeby się zwrócić do człowieka, który "żyje z gier" (vide dowolny głęboko zapuszczony w jakąś liczącą się na rynku redakcję piemak; PC lub konsole) - to już problem. Taka mentalność. I dopóki mnie nie zobaczysz w telewizji dopóty nie oczekuj rzetelnego reportażu, hieha! Ale jeszcze nie powiedziałem ostatniego słowa;).

Pozwolę sobie w związku z tym przytoczyć pewną anegdotę. Niejaki Isaac Newton oprócz tego, że był znanym i uznanym fizykiem zajmował się także namiętnie astrologią i wiecie co nasz Isaac powiedział podczas jednej z gorących dyskusji na temat astrologii swojemu adwersarzowi? "Nie będę z panem dyskutował, ponieważ ja to zagadnienie studiowałem, a pan nie." Może i odszedłem trochę od tematu RE jako takiej, ale konkluzja będzie wspólna dla obu zagadnień. Nie dajmy się zwariować, moi drodzy. Nie słuchajcie debili! I krzykaczy, aie nie szukajcie też głębszego przestania w naszym wspólnym hobby. Gry to gry - ich celem jest zapewnienie nam rozrywki, nic więcej.
Odpal konsolę, graj i baw się! Tylko tyle. I aż tyle. Może i jestem nieświadomym debilem, ała - na Boga - jak ja się świetnie bawię!!! [...]"
Krzysztof Orzechowski, Poznań

Pod czym podpisuję się wszystkimi (?) członkami. (...) Nagroda już do Ciebie pędzi, oczekuj listonosza z przesyłką.



FAN

"[...] Dzieńdoberek! Na początku chciałbym podziękować za to, że dzięki PORADNIKowi EXTREME #3 mój Szarak znów żyje), a myślałem, że zszedł z padołu ziemskiego. Ale do rzeczy, jako że oprócz PSX mam również szatańską maszynę Billa (kompa), mój brat niekiedy kupuje ** ******* (dla gier oczoz.) Jako że nie miałem co robić, od niechcenia zacząłem czytać to coś, co pecetowcy nazywają najlepszą gazetą o grach, i z artykułu na artykuł krew się we mnie gotowała. Teksty typu "po obleśnej grafice widać, że ta gra pochodzi z konsol", "tylko na konsole może ukazać się taki crap" (recka ISS3 na kompe), "ta gra jest zbyt konsolowa" - doprowadziły mnie do stanu takiego, że gazeta mało nie wyleciała przez okno. Oni traktują nas - brać konsolową - jak jakieś nędzne namiastki Graczy, chcieliby aby każda gra z konsol była ta ich PieCe (przynajmniej tak wywnioskowałem z tekstu " Pro Evolutin Soccer - tego skarbu playstationowcy nigdy się nie wyzbędą, samoluby jedne"). Niech się cieszą, że mają coś innego od tej "fifki", błaszki jedne. Co Wy myślicie na ten temat, do ja już nie wiem czy podłożyć im bombę w redakcji, spalić cały nakład? [...]"
Marek Tamowskie Góry

Kolejna wojenka? Bueeee! Chce mi się wymiotować, żeby nie napisać rzygać. Nie masz większych problemów jak ten, że pecetowcy bronią swoich racji? Niechaj bronią, my będziemy bronić swojego. I niech tak zostanie, nie widzę powodów do podkładania bomby w redakcji wymienionego pisma. Natomiast spalenie całego nakładu nie wydaje mi się szkodliwe,) Wykup wszystkie egzemplarze i zorganizuj ognisko, przyjedziemy na "pijaczonki" pstrykniemy kilka fotek i poublikujemy relację. Do dzieła!

KOMERCJA

"[...] Ostatnio siedziałem na fotelu słuchając radia i rozmyślałem. Zamierzam podzielić się z Tobą swoimi rozmyślaniami, dotyczącymi komercji oraz komercjalizacji przemysłu elektronicznej rozrywki, a głównie konsol i związanych z nimi pod-przemysłami (...) Komercje nie jest wcale czymś złym, wręcz przeciwnie. Zacznę od podania za słownikiem definicji tych dwóch tajemniczych słów. "Komercjalizacja" - oparcie czegoś na zasadach handlowych; rozwinięcie handlu (inaczej mówiąc nastawienie na zysk). "Komarcyjny" - obliczony na zysk przynoszący dochod. handlowy, kupiecki. Po przeczytaniu tych dwóch definicji każdemu mądrzejszemu człowiekowi powinno już coś zaświtać w głowie, natomiast bardziej opornych postaram się trochę oświecić. Jak wiadomo komercja to nastawienie się na to, że coś przyniesie nam zyski w postaci najprawdopodobniej pieniężnej. Więc jeżeli ktoś mówi, że komercja w świecie gier i konsol jest czymś złym i czymś, co powinno być zlikwidowane, to taki delikwant aldo nie kuma zasad funkcjonowania rynku aldo jest jakimś debilem! Przemysł taki jak ten (konsolowy) nie może istnieć bez tego pojęcia, do najprościej rzecz ujmując by się zalamał. Co więcej, nie wychodziłoby tyle dobrych gier, co ciekawsze właśnie dzięki komarcji powstały wszystkie next-genowe konsole. Rynek elektronicznej rozrywki to wielka machina do produkcji pieniędzy. Właśnie dlatego, że producenci cieszą grubą kasę na Graczach, powstają coraz nowsze gry i konsole. Wspomniałem, że N-Geny to dzieci wszechobecnej komercji. Powstały dla zysku i niczego innego. Nie oszukujmy się, twórcy konsol i gier kierują się jednym celem, czyli trzepaniem gotówki. Czy to coś złego? Raczej nie, bo dzięki temu będziemy non stop dostawać w swoje łapy coraz nowsze i lepsze gry oraz sprzęt do grania i akcesoria. I taka jest prawda, więc nie bójcie się komarcji, do wbrew pozorom jest ona sprzymierzeńcem Graczy. [...]"
Zaleś, Olsztyn

No i muszę Cię zmartwić, nie odkryłeś Ameryki. Aldo Twój fotel jest niewygodny, aldo lubujesz się w jałowym filozofowaniu dotyczącym ster powszechnie znanych. Czy zaskakuje Cię fakt, że np. SONY wpompowuje miliony dolarów w stworzenie nowatorskiej technologii po to, aby gotówkę odebrać z nawiązką? 100-osobowe zespoły developerskie tworzące gry przez ok. 2 lata dla sportu, z nudów? Jasne, więcej takich samarytan a świat będzie piękny. Mam zatem do Ciebie prośbę: stwórz dla mnie potężny statek, linowiec przyćmiewający rozmachem, zawstydzający Tytanika, po czym przekaż mi jeńce nie pragnąc żadnych profitów. Uścisnę Twą dłoń i podziękuję, choćby w telewizji.

OCHRONA

"[...] Ostatnio mi i koledze przydarzyła się śmieszna sytuacja. Pojechaliśmy do Media Merkt po SH3. Przy wyjściu z kasy bramka zaczęła "pikać". Podszedł ochroniarz, sprawdził rachunek (wszystko OK), kazał nam się cofnąć, przełożył grę obok bramki. Już wychodziłem z budynku, a on podszedł i zaczął wyciągać od nas informacje o przerobieniu konsoli PS2. Wszystko mu wytłumaczyłem i pojechałem z Arturem oraz SH3 do domu. To jest cała Polska! [...]"
Kamson, Ząbki

Ponoć ochroniarz też człowiek (tak słyszałem).



EYE TOY

"[...] Witam! Bardzo spodobała mi się ta zabawka EYE TOY. Ale po przeczytaniu recenzji zgadzam się, że takie mini-gierki szybko mogą się znudzić. Więc fu pojawia się pytanie: czy ten sprzęt (kamarka) będzie obsługiwany przez inne gry (w przyszłości)? Czy są jakieś informacje, że są pisane gry "pod tę kamerkę", i na ile są ona prawdziwe? Szukałam w Necia, ale **** znalazłem. Na forum jest kilka plotek - najbardziej z nich prawdopodobne jest wydanie gry EYE TOY PLAY 2, ale czy firma do nowej części wyde nową kamerkę? Chciałbym jeszcze nawiązać do ceny - 250 złotych to taka przeciętna cena. Gdyby ta kamerka była do kilku gier, to nawet niska, ale jak tylko do jednej, to niech ię [...]"
Tomek, ???

Zapewniem Cię, że kamarka do PS2 znajdzia szerokie zastosowanie, i to na frontach tak niekonwencjonalnych, że ho-ho! Po pierwsza, już w grudniu bieżącego roku wydany zostanie sequel pt. EYE TOY GROOVE (gra taneczna - będzie ostrol Machanie łapami i nogami!). Po drugie, kamerka owa będzie standardem, póki co nie zanosi się na jej upgrade'y. Natomiast w TONY HAWK UNDERGROUND (THUG) będzie opcja przeniesienie skina własnej twarzy, co oznacze mnie więcej tyle, iż z pomocą etosowanego kreatora będziesz mógł poruszać się w grze zewodnikiem do złodzenia przypominającym samego siebie. Co więcej,

Ankieta na forum

Manipulator marzeń

HIV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Manipulator marzeń". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: jak wyobrażają sobie idealny kontroler? Jak chcieliby przerobić istniejące manipulatory? Do czego by mogły służyć - do jakich gier? Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy. (...) Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcia wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych.

"[...] Brak manipulatora - holograficzna sfera z wirtualnymi przyciskami, reagująca na ruchy ręki lub innych kończyn [...]" Yacek Wełbrzych

"[...] Idealny kontroler? Heheheh! Oczywiście w kształcie kobiecego ciała! Wypukłe stozkowate przyciski. Chyba nikt by się nie obraził, gdyby taki kontroler miał 8 piersi. [...]" ???, ???

"[...] Idealny kontroler to taki, który sam wyczuwa co chcę zrobić) Coś w rodzaju czytnika fal mózgowych. Ja sobie myślę co chcę zrobić, a on to robi. Żadnych stresów, że przyciski niewygodne, albo że ręce się męczą. Tylko bezstresowa nie skrępowana rozgrywka [...]" Sterna, Warszawa

"[...] Można by wykorzystać do stworzenia idealnego pada specjalną substancję, dzięki której możemy dowolnie rozciągnąć pada, dostosować jego wielkość do naszych dłoni. Przyciski powinny być samodzielnie programowane [...]" Kotlet_schabowy, Kraków

"[...] Joypad-transformer przystaczający się w miarę potrzeb w kierownicę, wędkę, matę do tańczenia, marakasy, lodowkę, toster, namiot, no i jeszcze koniecznie żeby śmieci wynosił. Kontrolowanie myślami mija się z celem, kazdy facet lubi czuć w spoconych łapach, ze ma kontrolę nad grą [...]" Obsolete, Warszawa

"[...] Myślę, ze Eye Toy idzie w dobrą stronę. Już się nie mogę doczekac, aż będę mogł pobiegac Larą czy Crashem, grając w przygodówki czy inne gry. PRZEPOCONE PADY RZĄDZĄ! [...]" Mieqoteq, Łódź

"[...] Moim zdaniem dobrym pomysłem byłby patent, jaki już bywa wykorzystywany przy tworzeniu gier. Mianowicie chodzi mi o takie, hm... "nalepki", które przyklejałoby się do ciała w okreslonych miejscach (ostatecznie mogłby być to jakiś wypasiony kombinezon, byle lekki i przewewny) i za sprawą tych nalepek nasz ruch przenoszony byłby na ekran telewizora (zapomniałam jak to się fachowo nazywa) (HIV: Motion Capture). Niby jest juz Eye Toy, które przenosi nasz ruch na ekran za pomocą kamerki, ale kamerka mnie jeszcze nie zadowala. Jak dla mnie optymalne byłoby rozwiązanie: nalepki (ew. kombinezon), duze i puste pomieszczenie oraz dobra bajatyka, która mogłaby wykorzystać taki kontroler [...]" Maniek, Szprotawa

"[...] Dual Shock 2 z chłodzoną powierzchnią "dotykową", bo po dłuższej sesyjce padzik jest nieco spocony.) No i dałbym nieco mniej bolesny dla kciuka krzyżak, moze śliska guma półmiękka ? [...]" Barb, Ustka

"[...] Kto oglądał nowego "007"? Okulary, które się zakłada i jest jak "jest". Połączone z konsolą fale radiowe (bateria wodorowa), waga 40 gram) I już. Gram w COLiNa na przykład, zakładam takie okularki, start, i już siedzę w sucie (full realistyka). [...]" ???, ???

"[...] Ponieważ uważam, że finalnym produktem branży rozrywkowej w dziedzinie gier będzie dająca pełną swobodę, matryca odzwierciedlająca stworzony przez programistów Świat (moze być zgodny z rzeczywistością, ew. fantasy czy odległa przyszłość), gdzie będziemy czuli tak, jak w świecie rzeczywistym, zatem oczywistym (i chyba jedynym) z punktu widzenia osoby zyjącej na początku XXI wieku, rozwiązaniem wydaje się sterowanie za pomocą woli, tak jak w rzeczywistości. Zastanawiam się tylko, jak oddzielić poczynania z rzeczywistości od tych z "symulacji" - jeśli zechcesz podnieść rękę, to czy podniesiesz w obu światach? To jeszcze nie byłby taki duzy problem, ale weźmy na przykład chodzenie. Jednak biorąc za przykład przewidywanie ludzi zyjących na początku XX wieku, muszę założyć, ze raczej się pomylę, a rozwiązanie będzie duzym zaskoczeniem [...]" Rockatansky, Chełm

"[...] Idealnym manipulatorem mógłby być chip, który po "zainstalowaniu" w głowie gagatka, mógłby korzystając z informacji zawartych w mózgu poruszać bohaterem/eutem itd. Gorzej by się sprawa miała w przypedku ludkow, ktotych myślenie boli, ale musieliby się poświęcić [...]" Mateusz, Końskie

"[...] Chciałbym kiedyś ujrzeć "płynny kontroler". Z wyglądu byłby dwoma osobnymi, duzymi glutami. Ale kiedy zbliżymy do niego swoje dłonie, ten idealnie "oklei ja" tak by przyciski były prawie złączone z palcami. Jeden były odpowiedzialny za ruch drugi za resztę przycisków. Kazdy ruch palca to sygnał. W pierwszym glucie ruch palca sygnalizowałby ruch, w drugim byłyby to przyciski. Dodatkowe przyciski mogłyby być aktywowane (paków wszak jest 5, mutantów nie liczę) ruchem dwóch palców ("L1", SELECT itd). Takie jego "położenie" dostarczałoby niezłych wrazeń przy wiązanych wstrząsach, a także mógłby on ładnie świecić i być wrażliwy na siłę nacisku [...]" Mendrak, Mysłowice

"[...] Pad wyglądałby jak... mały grantastosłup czworokątny z paroma przyciskami na górnej powierzchni, naciskem guzik Play - wysuwają się rączki z przyciskami i gałką analogową, naciskam Fish - wysuwa się kijek i zminiaturyzowany kołowrotek, wciskam Dancing - z dołu wypada dmuchana mata do tańczenia (automatycznie nadmuchiwana), wciskam przycisk Drive - wyskakuje średniej wielkosci, futurystyczna kierownica, wciskam przycisk Shoot - z prostokącika wysuwa się część kijka od wędki (w roli luty), kolba, a prostokąt robi za obrotowy magazynek i mamy pistolet a'la magnum) [...]" Manor, Ostrołęka

"[...] Najlepszy byłby zestaw VR z różnymi czujnikami i takimi tam dynksami, które przekazywałyby odczucia z gry na nasze ciało. Wiem, ze to fantastyka, ale moze nie do końca. Pamiętajmy, że komputery tez były fantastyką [...]" Barth, Zielona Góra

"[...] Pad wykonany z materiału, który umozliwia indywidualne dostosowanie się do dłoni kazdego Gracza. Jednocześnie odporny na wszelkie uszkodzenia mechaniczne [...]" VerB, Gorzów Wlkp

"[...] Eye Toy i mata podłączone do siebie. Eye Toy rejestruje Twoje ruchy (wygibasy i inne takie), a mata reaguje w którą stronę chcesz iść. Aha, w strzelankach przydałby się jeszcze podłączony pistolet. [...]" Szczureq, Białystok

kamerka znajdzie zastosowanie np. w WRC3. Nic mi nie wiadomo, czy będzie można przenieść własny skin, natomiast będzie możliwość... szorowania zabrudzonych samochodów!!! Czaisz bazę? W padoku zamiast odpocząć, będziesz machać gąbką, ehehe! Kamerka z pewnością rozkręci się i opcjonalnie będzie ją wykorzystywać coraz więcej tytułów. Oto najbliższa przyszłość, w zasięgu ręki, uzależniona jedynie od grubości portfela. Bo nie ma bata - oryginał trza kupić, na tańsze podróby raczej nie ma co liczyć (nawet jeśli, to SONY szybko zareaguje i odetnie możliwość korzystania z takich wynalazków, stosownie zabezpieczając gry; z pewnością kasa w tym zbyt duza, co by się nią dzielić)

CZY JESTEM GRACZEM?

"[...] Siemanko HIV! Dzisiaj, skłoniony nagłym przypływem melancholii i paroma bezalkoholowymi piffkami będącymi moim źródłem natchnienia, postanowiłem podzielić się z Tobą (a jeśli to wydrukujesz, to również z innymi Czytelnikami PE) moimi przemyśleniami na temat "CZY JESZCZE JESTEM GRACZEM?". Zacznę od tęgo, że od dwóch lat nie posiadam konsoli i przymuszony raaiami stałem się wstrętnym pecealarzem, który rozpacza nad swoją mamą dolą. Lecz cofem się myślami do roku 1997, który okazał się dla mnie rokiem przełomowym, albowiem dnia 29.01 tegoż właśnie rocznika nabyłem Szaraka. Ech... łezka się w oku kręci na samo wspomnienie mojej konsoiki... No, ale ja nie o tym, więc pchnijmy ten temat trochę wprzod. Nie mogę jednak tego zrobić bez kolejnej dawki wspomnień. Moją pierwszą grą na PSX-e było nieśmiertelne SOUL BLADE (The Legend Will Never Die). W szpila tego zagrywałem się nieprzeciętnie i po dziś dzień pozycję tę stawiam na piedestale najzajefajniejszych gier w ogóle. Tak oto zaczęła się moja przygoda ze świetem konsol. Później było już tylko lepiej. Kolejne lata przynosiły ze sobą coraz to lepsze i bardziej wciągające gry. Trwało to do III kwartału 2001 roku. Pod koniec milenijnego października mojа Plejka została sprzedana. I tutaj dochodzimy do mentum sprawy. Czas na małe porównanie. Dzielmy rzeczywistość na dwa okresy: przedtem i teraz. No, możemy zaczynać. Patrząc na to wszystko po latech, śmiem twierdzić, iz okres od 1997 do 2001 był najlepszym okresem nie tylko w moim zywocie, ale także był on "de bast" dla większości Graczy. W tych latach bowiem wychodziły najbardziej miodne i innowacyjne pozycje, których sequeli jest obecnie od zatrzęsienia. Teraz takich perełek jest niewiele, a obecne na rynku gry po prostu powielają znane schematy. Nasuwa się więc pytanie. "Czy jestem jeszcze Graczem?". Dla wyjaśnienia, chodzi mi tutaj o to, czy dalej jesteśmy takimi Graczami jak przed laty, kiedy to z prawie każdą nową gierką zamykaliśmy się w swoich pokojach, rozpracowując ją (grę) od A do Z i ciesząc przy tym ryja jak osobnicy niespełna sprawni umysłowo. Dlaczego tak było? Ano dlatego, ze co druga wydana wtedy szpila niosła ze sobą nowe rozwiązanie i rzadko kiedy trafiał się odgrzewany kotlet.

HIV: Moja teoria jest zgoła odmienna. Uważam, ze wa wspomnianym okresie ludzie szaleli z dwóch powodów. Pierwszy: konsole były ralatywnie tanie (a odsetek bezrobotnych znacznie niizszy). Drugi szok w postaci nowatorskiego i absolutnie powerskiego "trzyDe" sprawił, iz wszyscy pragnęli grać. Maniacy i amatorzy, wszyscy po kolei.

Oczywistą konsekwencją tego było wydawanie przez nas, Konsolomeniaków, wszystkich ciężko uciułanych pieniążków na nowe gry i cioranie w nie w systemie 24/7. A teraz? FINAL FANTASY X-2, TOMB RAIDER "ch** wie który" itd. Przy takim obrocie spraw, Gracz kupujący nową, wyczekiwaną od dawna "rodzynę", przychodzi szczęśliwy do domu, odpala PS2, wkłada płytkę, gra... i po paru godzinach stwierdza, ze "to juz przecież było" - wyłącza konsolę. Prowadzi to do sytuacji analogicznej do opisanej powyzej, tyle tylko, ze mającej odwrotny skutek. Ponieważ zamiast siedzieć po całych dniach i nocach przy konsoli i zagrywać się do reszty tak, jak miało to miejsce jeszcze parę wiosen temu, gramy coraz mniej. Świadczy o tym chociazby spadek zainteresowania grami w Japonii.

H: Oj, nie porównuj rynków japońskiego i polskiego. Gdy Japończycy ciągnęli mentum, Polacy dopiero stawiali pierwsze niesmiałe kroki w temacie HC.

Wraz ze spadkiem miodności w grach na rzecz super oprawy, maleje także procent Graczy. Powiedz HIV, czyz nie tak jest? A teraz, po przeczytaniu moich wypocin, odpowiedz sobie Ty, Ty i Ty i wszyscy, którzy to jeszcze czytają, odpowiedzcie sobie na pytanie "Czy jestem jeszcze Greczem?". Dziękuję za poświęconą mi uwagę [...]" White Blade, ???



Zapewne on, on i on odpowiedzą, ze są Graczami z krwi i kości. Ja nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości. Gram, bo to kocham, ot co. Może ta Japoneczka przywróci Ci chęć do grania... No?

DŹWIĘK

"[...] Posiadam PS2, od wczoraj mam również Xboxa. Chciałbym zostać "opętany") dźwiękiem next-przestrzennym. W Waszym magazynie było o tym troszku pisane, ale jakoś nie mogłem doczytać jakiegoś artykułu, KTÓRE głośniki polecacie, która spełnią wszystkie wymagania. Wiem, ze będę musiał jeszcze dokupić do Xboxa kabel AV z optycznym hubem np. firmy BigBen. Proponuję skrobnąć jakiś artykuł o tym, który zestaw głośników, który model polecacie kupić. Zapewne większość Graczy byłaby tym tematem zainteresowana.

HIV: Być moze, aczkolwiek nie do końca.) Osobiście proponuję Ci nabycie zestawu kina domowego. Jasne, kasę za porządny zestaw trza wyłożyć na biat konkretną, ale i efekt jest zadowalający. Kup zestaw z dekoderem sygnałów Dolby Digital 5.1 oraz DTS, bowiem konsola PS2 nie została w takowy wyposazona, a jedynie niektóra gry od ELECTRONIC ARTS symulują te tryby. Większość gier obsługuje Dolby Pro Logic. Natomiast sprzęt MICROSOFTu został wyposażony w dekoder DD5.1 (brak DTS). Wystarcz zaopatrzyć się w wymieniony przez Ciebie kabelek oraz kabel optyczny, aby doznać odjazdu () Przegląd głośników w PE? Hm, być moze kiedyś... na razie mammy ciekawsze tematy do poruszania.

Mam takie pytanie, z ciekawości: ile macie konsol PS2 i Xboxów w Redakcji? Naturalnie nie planuję napadu na Redakcję). [...]"
Merx, Oleśnica

Do niedawna w Redakcji mieliśmy 3 konsole PS2, ale jedna z nich została łupem jakiegoś dowcipnisia podczas EXTREME PARTY 4 (wszak okazja czyni złodzieja, ale... niech cię szlag trafi, złodzieju!). Mamy dwa Xboxy, no i jednego GaCka. Tyle w Redakcji odnosnie Next-Genów, pozostałe sprzęty znajdują się w prywetnych kolekcjach redaktorów.

RODZYNY

"Rodzyny" zdążyły juz sobie zaskarbić pokazne grono entuzjastów (hi Wejper!) Ponoć rubryka owa sprawia, ze ludzie płaczą, bynajmniej nie ze smutku lub bolu, zrywają boki i z niedowierzaniem kiwają głowami Je tam nic nie wiem () Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).□ [hiv]

■ "hi HIV! jak tam twój mały?(chodzi mi o twojego dzidziaka)" ???, e-mail

■ "Pisze do ciebie po raz pierszy i chce ci doradzić , abyś oglądał kanał nr 169 na Cyfrze+" Wiktor, e-mail

■ "Drogi HIV!!! mam dla ciebie bardzo zla wiedomosc straszmiejszej nie mogles usłyszec: moj brat pierdzi lepiej od ciebie przykro mi ze ci to mowie ale ktos ci to musiał powiedziec :)" Artur

■ "witaj sebastian z tej strony słochej mam problem z fajnalem 10 a mianowicie nie moge przejsc pewnego bossa nie wiem jak sie łyp nazywa ale moze ci go opisze to jest sy titusa spada z przepasci do jakiejs lawy czy cus potem wydostaje sie wielki i caly plonie " Piotr

■ "Cze Mam pomysł a Wy możliwości (zyski dzielimy pół na pół), mogliby'ście zrobić nową gazetę z pełnymi wersjami gier na PSOne. Nie chodzi mi o najlepsze gry gdyż te niestety od kilku lat mają taką samą cenę. Można by dać np Medievil, Gran Tourismo GTA, takie tam gierki na 1CD. Gazeta mogła by się nazywać "PSX Gry" i kosztować ok 20 zeta " Sawik.

■ "Witam Mam jedno i tylko jedno pytanko związane z contrą shattered soldier na PS2 - jak zmienić w niej poziom zebym miał 99 credits a nie tylko 3 kredyty- i zawsze będę zaczynał level od początku zawsze gdy zginę-bo w metal slugu 3 jest inaczej rozwiązane,rozumiem ze to hardcor scoring ale to japońce przegieli w tym troche " ???

■ "Powiedz Starowi że wytoczę mu proces w sądzie bo przy nabijaniu różnych rekordów do Panteonu przepaliła mi się instalecja elektryczna na chacie Niedługo przyślę wam rachunek " Damian, Piotrków Trybunalski

■ "Wyobraź sobie że najnowszy numer PE znalazłem pomiędzy gazetami dla panów) " ???, SMS

■ "Yo Hiv! W lipcu kupiłem moją ukochaną PS2 Mam Harwest Moon back to n. Na PSX'a Czy mógł byś mi powiedzieć jak zdobyć masło w tej grze do ciesteczek?" ???, SMS

■ "Siema HIV, w nowym PE znalazłem jakis włos, nie łonowy, bo za długi) chociaz nieważne oprawiłem go ramkę, jednak nie wiem czyim imieniem go podpisać więc podeślij mi pukle włosów osób z redakcji " Mr 100LeC, SMS

■ "Jestem gejem i nie wstydzę się tego Mogę rzec nawet, ze jestem dumny z tego - pewnie dlatego, ze jestem młodym buntownikiem i lubię mieć odmienne zdanie niz ci których nie darzę większą sympatia () W najnowszym Poradniku PE dalisie parę fotek "pingwina" Ja i kilku moich znajomych mówi że słodki ten pingwinek i z chęcią byśmy się nim zajeli) Choć rzeczej mamy szanse, ze pingwinek jest gejem,(" Anonim Anonimowo

■ "Zapewne szerzone przeze mnie herezje doprowadziły Cię do tuni więc jezeli chcesz wysłać mi łykającą kopertę to proszę bardzo, oto moje namary. " Paweł Sławków

DLACZEGO?!

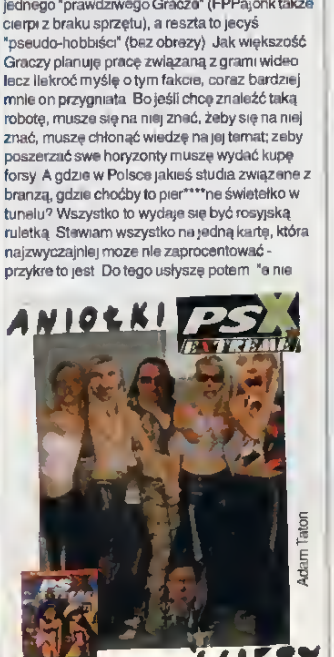
"[...] Jest pełnie księzyca. Stoję w oknie i się zastanawiam... Mam tę słabość, ze w chwilach samotności dopadają mnie sentymenty Właśnie teraz jestem sam i czeluście pamięci dają o sobie znać

HIV, Panuje noc, za oknem słyszę przerażającą, bolesną dla uszu ciszę Blesk ekranu monitora komputerowego rozjaśnia pokój - to ma przystań. Domownicy już dawno śpią, wyrazam nadzieję ze słodko i głęboko, ja zaś niczym na klawiaturze fortepianu piękne melodie - wygrywam te oto słowa ...

Szczerze powiedziewszy nie jest mi wesoło... Dlaczego? Od dziesięciu lat gram, wszystkie poprzednie zajęcia, jakimi się zajmowałem odeszły w niepamięć a gry zostały po dziś dzień No i w końcu stałem się ofiarą samego siebie Kochem gry, poświęcam się dla nich jak tylko mogę Pewnie teraz myślisz: "I co z tego, jest Graczem jak je, czy kto inny" Ale czy ja (i nie tylko ja) jako Gracz muszę omijać te wszystkie nowo-zastawione barykady i przeciwności losu? Życie jest pokręcone Rodzice mówią że zatraciłem rzeczywistośc, co chwila w domu są awantury z cyklu "Manusz, on znowu gra, weź mu coś powiedz! Do kościoła nie, tam nie, łyiko gierki mu w głowie!!! Zobaczymy jak daleko zajedziesz?!" Po takiej wiązance człowiekowi nie jest lekko na sercu, tym bardziej, ze gram ok trzech godzin dziennie (nie licząc nocek) Owszem, zdarzają się dłuższe sesje ale przeciez za kilka miechów będę miał maturę - chyba mam prawo się wyszaleć, wygrać?! Moi starzy jednak tego nie rozumieją...

Hi Łyknij maturę, a po niej będziesz miał masę czasu na granie zepewniam Oczywiście pod warunkiem, za dobrze spozytkujesz tenże czas

Chcąc nie chcąc sam zacząłem się zastanawiać nad sensem tego wszystkiego Opiakuni nienawidzą tego, ze gram, ja wydaję masę pieniędzy na gry prasę itd Do tego znam tylko jednego "prawdziwego Gracza" (FPPajonk także cierpi z braku sprzętu), a reszta to jecyś "pseudo-hobbiści" (bez obrazy) Jak większość Graczy planuję pracę związaną z grami wideo lecz ilekroć myślę o tym fakcie, coraz bardziej mnie on przygniata Bo jeśli chcę znaleźć taką robotę, musze się na niej znać, żeby się na niej znać, muszę chłonąć wiedzę na jej temat; zeby poszerzać swe horyzonty muszę wydać kupę forsy A gdzie w Polsce jakieś studia związane z branzą, gdzie choćby to pier****ne świetełko w tunelu? Wszystko to wydaje się być rosyjską ruletką Stawiam wszystko na jedną kartę, która najzwyczajniej moze nie zaprocentować - przykre to jest Do tego usłyszę potem "a nie mówiłem, idioto?". Jestem ciekaw tłu z Wes musi przechodzić przez podobne perypetie? Naprawdę zazdroszczę i podziwiam ludzi, którzy mają pracę bezpośrednio lub pośrednio powiązaną ze swoim zainteresowaniem. Nie dość, ze jegomość taki robi to co lubi, to jeszcze mu za to kasę dają Ja tez tak chcę, i zrobię wszystko zeby tak było



Hi Nie chcę Ci pokrzyżować planów lub nawet życia ale lepiej daj sobie spokoj Wiem, to bolesne tym bardziej z ust kolesia który de facto żyje z grania i "wszystkiego wokół tego", ale Polska nie jest i jeszcze długo nie będzie gotowa aby chłonąć specjalistów w tej dziedzinie Za lat kilka - być może powstaną kozackie serwisy internetowe ale to nieprędko Do tego momentu śmiało walcz ze studiami - będziesz bezrobotnym magistrem

Dlaczego gry są w naszym kraju postrzegane jako infantylne bezprocentowe, ograniczające człowieka? Czy Gracze są mniej interesujący od jakichś palantów zbierających radia czy obrazy? Czy gry są na tyle ułomne, że w mediach się je olewa i raporterzy wolą zrobić materiał o Imbecylu, który dajmy na to przyciąga żelazko d**ą? Przecież nasze imprezy są nie mniej ciekawsze od złotu harlejowców czy hipisów Czyz nie dzieje się ne nich duzo więcej? Dlaczego do jasnej cholery nigdy w polskich stacjach telewizyjnych nie usłyszałem o tak wielkiej wystawie jak E3? No pewnie, targi kwietów czy kotków są duzo ciekawsze, no nie? A gdzie odrobina tolerancji i powazniejszego traktowania? Czemu zbieracz znaczków czy monet postrzegany jest u nas za osobę bardziej intrygującą, niż Gracz z wyjechaną psychiką i z asymetrycznym spojrzeniem na świat? Dlaczego zalążki naszej pasji mediatorzy niszczą na każdym kroku? Wytłumaczcie mi, jak to jest, ze gwiazda porno ma więcej do powiedzenia niz genusze branży elektronicznej rozrywki? Dlaczego my - Gracze - musimy przezwyciężać tyle przeciwności? Reporterzy mogliby pokazać nas od tej dobrej strony i szerzyć ów światek, który najlepiej łączy ludzi czy nawet pokolenia. Były programy o punkach (or sth), satanistach, gejach, lesbijkach, a gdzie dokument o Graczach? Jesteśmy przecież jednym z najciekawszych odłamów "subkultury"

Hi W bieżącej odsłonie LISTÓW odpowiadam na to pytanie kilkakrotnie odpowiem raz jeszcze pANOWIE rEDAKTORZY nie mają pojęcia o grach i Graczach! W tym kraju jeszcze nikt nie czai bazy, ze gdyby na antenę trafił DOBRY program o grach wideo, to kazdy odcinek miałby co najmniej milionową publiczność

Elektroniczna rozrywka to jedna z najbardziej dochodowych gałęzi przemysłu, coraz więcej ludzi zaczyna zdawać sobie z tego sprawę Wypada podziękować aktorom, muzykom czy innym postaciom medialnym za to, iż nie wstydzą się powiedzieć "Tak gram w gry wideo!" Wiem, ze ten resort zdominuje rynek rozrywki w przyszłości, ale czy ja tego doczekam? Ludzie grają dla dobrej zabawy raleksu itd Tymczasem odpoczynek, jaki dają nam gry jest zabierany przez nerwy, przez ludzi, którzy je fundują wcinając nam się w eter. Czy jesteśmy az tacy inni? Czy jesteśmy gorsi od innych pasjonatów? Halo! My tez tu jesteśmy i chcemy oddać się swemu zajęciu, po to by odpocząć, a nie zbierać kolejne ciosy od życia. [...]" Turi Żory

Jeszcze przyjdzie na nas czas, dostaniemy swoje przysłowiowe pięć minut

ciekawostki

Sprzedam **Sony Playstation** za 550 zł. W zestawie gra Crash Bandicootz, karta pamięci. 2 x joystick, torba na konsolę gwarancja i wszystkie instrukcje Piotr [redacted] tel 0[redacted]71 767

Sprzedam tanio konsolę do gier **Sony Playstation**. W zestawie 2 Jostick, karta pamięci i gra Crash Band i Cootz II i Torba na konsolę Mam ją 4 miesiące Kosztowała 750 [redacted]

OLDS-COOL

"[...] Ave bracie! Chyba wiesz, że kazdemu przychodzi czas na rozmyślenia i refleksje ... Ok., it's my turn Zastanawia mnie wiele razy wapominany na łamach PE tzw "proces" Choć należę do "pokolenia nowej generacji", kwestia oldschoolu od początku mnie intrygowała. Jak zwykle w takich momentach idę po poradę do kogoś, kto żył w tamtych czasach, by zaczerpnąć trochę informacji... Najbliższą taką osobą jest mój ojciec, który już co prawda nie gra, ale nadal pamięta czasy, które spędzał przed fiperami, czy wysłużonymi już pamiątkami zwanymi Commodora 16 i Amigą 600. Spytałem się go, dlaczego już nie gra? Najpierw tłumaczył, że po prostu z tego wyrósł i nie ma nawet czasu na gry Jednakze zaprosiłem go pewnego razu przed ekran i włączonego Szaraka. Sięgnąłem po swe "największe armaty", czyli MGS, GRAN TURISMO itp. Jednak nie przekonałem go do pada w łapach, wolał się przyglądać. Po seansie stwierdził, że "Kiedyś gry były lepsze, nie trzeba było tyle kombinować, nieskomplikowane i co najważniejsze były jakimś wyzwaniem, elementem rywalizacji, czymś co aluzyło oderwaniu się od codziennych zajęć. Dziś to nie to samo..." Cóz, sam chyba nie mogę zabrać głosu w tej sprawie. Mogę jedynie stwierdzić, że rzeczywiście chyba poziom trudności w grach spadł, a producenci starają się kombinować i wydziwiać tworząc coraz to lepsze dziwactwa. A co jeśli ojciec ma rację? A moze jest juz za stary, by znów zaakceptować dawną pasję? [...]"

Mędrek, Mysłowice

Twój ojciec ze zgredział, to wszystko. Że niby gry kiedyś nie były skomplikowane? Być moze, za to bawiły równie dobrze, a nawet bardziej. Zdecydowanie jednak stopień trudności był wyższy. Niezmiennie jednak gry służą do jednego dobrej zabawy. Rzeklem. [Ś ja tez sądzę, ze gry były kiedyś inne. Słusznie zauważył twój ojciec, ze były nieskomplikowane - nieskomplikowaną tormę można łatwiej zrozumieć e ta z kolei bardziej przyciąga do zabawy. Dla producenta z kolei jest łatwiejsza do ogarnięcia i przewidzenia, co będzie robił gracz i jak nim pokierować zeby miał radochę. Dziś gry są tak potężne, ze sam developer nie moza ich ogarnąć. ba, nie ma na to czasu - stąd pełno bugów i crapów. Tylko Panowie z Nintendo pamiętają jeszcze jak się robi(ło) gry. Respect!]



Wojciech Kałuzynski Ciechanów

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PS One (nowa, nieużywana) + gry. Cena za komplet: 275 zł. Sprzedam również konsolę PS2 + THE BOUNCER + PRO EVOLUTION SOCCER (cena za komplet: 855 zł) Gry PS2: JAK AND DAXTER (105 zł) ONIMUSHA WARLORDS (70 zł) RIDGE RACER 5 (55 zł) RESIDENT EVIL CVX (80 zł) DEVIL MAY CRY (80 zł) Wszystkie gry stan idealny!!! Tel. (0??) 410 42 73 prosić Marcina

Sprzedam konsolę PS One (przerobiona) + Dual Shock + pad + okablowanie + Memory Card + gry + nakładka na konsolę + prom. Cena: 390 zł Tel. 0692 989 129, Marcin

Sprzedam konsolę PSX (przerobioną) + okablowanie + Dual Shock + Memorke 8MB + gry Cena: 300 zł Tel. 0693 110 454 Sebastian (okolice Gliwic)

Sprzedam oryginalne gry na PlayStation 2: GRAB TURISMO 3 (60 zł) oraz GTA: VICE CITY (140 zł). Stan gier bardzo dobry. Tel. (0??) 425 82 21, prosimy dzwonić po godz. 17:00. Krzysiek

Zamienię konsolę PS2, stan łepszy niz bardzo dobry, kupioną 2 miesiące temu (do konsoli Memorka 8MB instrukcja płyta demo) na Xboxa w takim samym stanie. Szczegóły dla zainteresowanych. Kontakt: schoolclub@wp.pl

Sprzedam oryginalne gry: EYE TOY PLAY na PS2 za 220 zł (stan idealny) i THEME PARK na PSX za 10 zł Tel. (0??) 425 82 21 prosić dzwonić po 17:00 i prosić Krzyśka

Kupię grę na PSX. NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING Tel. 0691 376 849

Kupię SNES-a w dobrym stanie. Komplet + kartridże. Tel. 0600 527 601 Spajder

Wymienię polską, "pegowatą" konsolę AMEPROD z pistoletem na 2 gry na PSX: WIPEOUT i MOTORHEAD (nie muszą być oryginalne) tel. 502 271365 Konrad

Listy - skrzynka

HC ROOM

POKÓJ GRACZA!!!



"Biedak" - rzekłem w poprzednim miesiącu, dając Wam tym samym asumpt do działania. No i się doigrałem! Wprost nie mogłam się przekopać przez Wasze zdjęcia. Interes się kręci, niektórym ślinka cieknie. Niestety, życie nie jest sprawiedliwe,) Szeble w dłoń!

Nagroda: Karta Pamięci



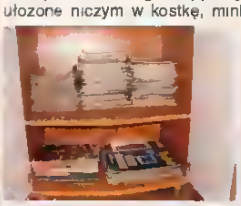


Pokój Sebastiana Polita z Łodzi przypomina salon potężnych gabarytów i przykuwa uwagę estetyką - takie warunki do "pracy" to ja rozumiem). Czegoś Wam brakuje? Sebastian twierdzi: "Nie ma plakatów na ścianach, ale to chyba nie jest konieczne?". I ma rację, przykładny HC ROOM nie musi być oklejony plakatami, musi mieć to COŚ. Przy okazji - Sebastianie, czy te gazety nie przeszkadzają Ci na co dzień,)? Dostajesz nagrodę - Memory Card już do Ciebie zaeuwa!





Pokój Filipa Koniecznago z Modlina (Twierdzy) zasługuje na uwagę za względu na fakt, iż panuje w nim absolutne czystość. Hm, w sumie pedentyczna jej odmiana, której nie trawię, niemniej jednak słowa uznania się należą. Plakaty naklejone z chirurgiczną precyzją, pisma konsolowe ułożone niczym w kostkę, minimum kabli. To się ceni!









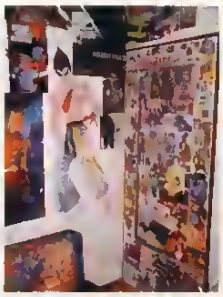
Maciej Burzykowski z Brwinowa zaistnial na łamach PE przy okazji drugiej odsłony HC ROOMu (jeśli mnia pamięć nie myli, bowiem jestem zbyt leniwy, co by sprawdzić.). Jego pokój wprawił mnia w stan osłupienia. Jak się okazało, "Burzasty" jeszcze nie powiedział ostatniego zdenia. Oto upgrade jego pokoju - wyremontowany, jeszcze bardziej dopieszczony. Normalnia brakuja mi słów... Ale niektóra elamanty sobie podaruj, vide kubki po napojach z pewnej znanej sieci restauracji, hiehie! Dlatego tym razam bez nagrody,)



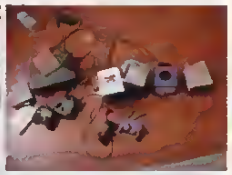
Biurko i przystawka doń w pokoju Damiana Zakolodkina z Łodzi wprost uginają się pod sprzętem. Problem w tym, że to nie do końca pokój "Zaxa". Oto jego słowa: "Twoja ostatnie wypowiedzi w HC ROOM zmotywowały mnia do wykonania kilku zdjęć mojego kącika. A dlaczago mojego **kącika** e nie **pokoju**? Otóż, **duży** działę z rodzicami ponieważ **mniejszy** okupuje mój 85-letni pradziadek (o niespotykanym zdrowiu, czego życzę wszystkim!) Zresztą, on sam raz poprosił mnie, abym pozwolił mu spróbować sił w GT3 A-SPEC. Stwierdził: ***Jak będziesz miał inne samochody, to mi powiadz***. Jasne, a może by tak wyskoczył z kasy, to zakupię - i to z przyjamnością." Tak czy siak jest hardcore'owo.



HC ROOM Kamila Zachwoszcze z Lubartowa nie wdeptuje w glebę, ale znalazła się w nim prawdziwa perełka. Bez zbędnych komentarzy, oto kilka słów od Kamila: "Po obejrzeniu zdjęć w ostatnich numerach PE aż mi kopara opadła). Niestety nie posiadam tyla sprzętu co niektórzy, ale też trochę tego miałem w swoim 19-letnim życiu. (...) Proszę o opublikowania chociaż jednej fotki z namalowanym Kazuyą na ścianie (ma prawie 140 na 55 cm). Bardzo mi na tym zależy, gdyż namalowała go moja dziewczyna (Magda), męczyła się ponad 2 dni!" Mowisz - masz!







Chaos, nieład, przypadkowość, mój pokój - właśnie takia mam skojarzenia patrząc na HC ROOM człowieka ("Hevock"), który pragnął zostać anonimowym ("Namiarów nie podaję, bo jeszcze jakiś Jawor mi chatę wysprząta.") Swoją drogą, w tym nieładzie można znaleźć matodę, nieprawdaż...?





Małe, ciasne, ale własne! Pokój Adriana Lichańowa z Sokołki jest bardzo przytulny, nieprawdaż? Niebieska kolorystyka tapet koi nerwy, niczym lekko wzburzona fala utula do snu, zaś panie na plakatach... ech...



Cieszę się niezmiernie, iż otaliście "promocję najbliższych", tak trzymać! Zwazajcia na jakość nadsyłanych prac - zdjęcia niawysterczająco ostre lub w zbyt niskiaj rozdzielczości (aparaty cyfrowe) nie nadają się do druku (espekt czysto tachniczny). Zdjęcia, najlepiej w formie alektronicznej, podsyłajcie do mnia drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redekcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zepominajcia o podaniu namiarow (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Najlepsze zdjęcia będą systematycznie nagradzana. Do dzieła, pokażcia światu, że HC to nie mrzonki!

DC ON-LINE

"[...] Siema HIV! Jakoś nie mogłem się zebrać, żeby napisać (wiem że wszyscy tak piszą, ale serio!). Jestem z Wami od 6. numeru włącznie (z wyjątkiem #25, którego w Piszu nie było) i pisałem do Ciebie tylko 3 razy w okolicach 30. numeru PE (...) Dlaczego nie piszecie nic o DC? Ja wiem, że gry nie wychodzą i nie ma co recenzować, ale chodzi mi o "szarą strafę". Nic, nul, zero. Nie mam hajsu na konsole, posiadam tylko PSX i DC. Chodzi mi o to, że teraz w PE Dreamcast występuje tylko w "RETRO". Naprawdę taka kicha jest w sprawia DC???

HIV: Ano, kompletna ropa. Gry na DC pojawiają się tylko w Japonii, natomiast ich przekaz można śmiało poddać w wątpliwość. Retro to raz jednak w bieżącym numerze coś znajdziesz dla siebie. Szukaj a znajdziesz.

Dobrze że piszecie o możliwościach granie on-line, chociaż sam i tak z tego nie korzystam. W jakie gry na chwilę obecną mogę pograć on-line na DC?

H: Dj, on-line'owanie na DC to w sumie temat zamknięty. Z tego co pamiętam, to od 1 października bieżącego roku SEGA zamknie ostatnie serwery supportujące DC i po ptokach. Masz zatem tydzień, hiehie!

Moja kobieta (Anita) czyta Wasze pismo (u mnie). Jest na Ciebie zła, że zabrałeś "śmieszne SMS-y" z działu LISTY. Czasami podglądam ją jak czyta "listy" i polewa z debilizmu niektórych Czytelników i później jeszcze bardziej czytając Twoje odpowiedzi do tych gości. Ale "SMS-y" mogłyby wrócić.

EXTREMY 2003 ERRATA

Witajcie! Złośliwe chochliki drukarskie, które w okresie wakacyjnym cechują się wyjątkową żywotnością, namieszały trochę w przeglądzie stron internetowych. Po kolei:

1. Wynikłyły nieporozumienia w związku z autorstwem poszczególnych stron. Autor przeglądu (ja) zapomniał, że poszczególne site'y mogą zgłaszać rownież ich czytelnicy i utożsemił większość osób nadsyłających zgłoszenia z twórcami witryn. W związku z tym przepraszam za wszystkie niescisłości M@jka (DC FANS), qdc (PsxRules) i Micheeela (XBDX+).

2. Kilka stron nie pojawiło się w przeglądzie dlatego, że nikt ich nie zgłosił, nie dlatego że są w jakiś sposób gorsza od reszty (vide www.xbox.pl czy www.gamepub.org). Kilka zgłoszeń przyszło też po terminie, kiedy pismo było już wysłane do druku.

3. Prawidłowym adresem serwisu Micheeela poświęconemu konsoli Billa jest url: http://xbox.maki.pl, a nie jak podaliśmy www.xbox.maki.pl. Ściera w ferworze końcówki ściągając screeny doszedł do wniosku, że to wewnętrzny problam strony i stąd ekran z błędem Explorera.

4. Strone www.ps2.bazuka.pl nie znalazła się w przeglądzie z powodu zbieżności domen z inną stroną www.gc.bazuka.pl. Doceniając kilkaset stron wrzuciłem te dwa zgłoszenia do jednego worka, za co przepraszam twórców strony. Mea culpa!

5. Strony były oceniane przez komisję w składzie: Mazzi, Fenix, Hwoarang, Klepa i werdykt nie podlega dyskusji (hi, Xarou!).

6. Przekręciłem ksywę jednego z uczestników niejaki EasyEye nie istnieje, za to pozdrawiam pana easye).

Polecam śledzić kolejne numery PSX EXTREME, gdyż ze jakiś czas planujemy kolejną edycję EXTREMÓW, w której - mam nadzieję - weźmie udział jeszcze więcej osób. Chochlik, chono tu! [mazzi]

NIEUSTAJĄCY KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ KOPERTĘ

Nie daliście ciała, nie mogę też powiedzieć, że jestem zadowolony. Dwie przyzwoite koperty mi nie robią (jak to mówi Loser) Zaczęła się Wam szkoła, więc liczę na konkretny support, bo od czego są nudne lekcje przysposobienia obronnego? Michał dostaje od nas upominek. (S)



Anna Jędrzychowska, Swarzędz



Michał Zoc, Szczecin

H: Móc by mogły, ale rubryka "SMS POWER" w pewnym momencie straciła wątek. Ludzie zawodzili, a mój telefon odmawiał posłuszeństwa, hihihe!

HIV, Ty w pierwszych numerach PE naprawdę pasowałeś wyglądam do swojej ksywy. Co się z Ciebie zrobiło - krótkie hery, żona, dziecko? Dobrze się czujesz? Co Ty, na ludzi chcesz wyjść)? [...]"

Shaman, Pisz

H: Zestarzałem się, ot co. Obecnie pracuję nad sobą - staram się odmłodzić (zapuszczam hery) A na ludzi już nie wyjdę, za późno...

PAKER

"[...] Cześć Mam 16 lat, zawsze uwielbiałem grać w gry zacząłem od Atari2600, potem "pegaz", PC, PSX i PS2. Kiedy byłem młodszy rówieśnicy też lubili grać. Obecnie jednak owi koledzy palą, piją itp. I coraz bardziej zaczynają dokuczać mi za to, że jestem biady, bo nie wychodzę na dwór tylko gram, że nie palę itp. Nie rozumiem takich ludzi. Przecież każdy ma swoją hobby, ja akurat lubię grać i wykorzystywać jakoś swój wolny czas w dobry sposób, a nie stać na podwórku paląc szlugi i gadając kogo by tu okraść. Po prostu mi to nie leży. Dlaczego tacy ludzie nie przyczepią się do przykładowo harcerzy, tylko akurat do ludzi słabszych? Może dlatego, że taki harcerz chodzi w grupie, a Gracza nie? () Ja teraz idę do liceum - może tam będzie lepiej. W sierpniu zapisałem się na siłownię i chodzę na nią prawie codziennie - dwie godziny trenuję, potem wracam i gram. Dzięki temu zauważyłem zmiany: moje mięśnie są twardsze i teraz pewnie sobie poradzę z łamusami w liceum. Dlatego apeluję do wszystkich Graczy, żeby w wolnym czasie zrobili coś dla siebie i poszli przykładowo na siłownię. Ja tam chodzę na siłownię, a potem gram - i jest fajnie [...]"

???, ???

W zdrowym ciele zdrowy duch! Wydaje mi się jednak, że twardość mięśni nie ma przełożenia na wyniki w jatkach. Mam jednak dla Ciebie cenną wskazówkę: zaopatrz się w GBA (SP) - w przerwach pomiędzy sesjami będziesz mógł oddawać się swojej pasji, graniu. Ehehehehe!



WAKACJE

"[...] Pozdrowienia z wakacji. Auuu zabierajcie ta łapska! Wyjazd mi z pokoju! Nie widzisz, że gości mam?! () Cześć Wam, jak tam wakacje? U mnia całkiem dobrze, spędzam miła chwila w takim hotelu, gdzie wszystko jest na biało (pobyt całkiem za darmo, przyjechali nawet po mnia panowie w białych kitlach). Wszystko tu takie milutkie i mięciutkie (ściany w szczególności), ale tak między nami to widać, za oszczędzają chamy zaro okien, zaro klamek. Za co, proszę? Jakie wanatkowo?!? Chociaż możliwe, bo konsoli nia mozna wnosić i na powietrze rzadko wypuszczają, chociaz kuzyn mi przamycił konsolkę i jakieś czasopisma, nia pytajcie jak, do dziś go tylek boli. Se pykam teraz w PES2 i takie tam. Wczoraj przywieźli jakiegoś okularnika, znerwicowana to jakaś, ciągle łazi w kółko i gada "Halo, halo..." Na początku myślałem, że się w głuchy telefon bawi, chciałem się przyłączyć do zabawy, ale on mi pokazał znak X. Co ta technologia z ludźmi robi, szkoda gadać. Ja też kończę gadać, bo mi pokojówka ciuchy z pralni przyniosła () Ej, chwila, to nia moje! Zresztą, po co mi sweter...? Ciepło jest... do tego za długie rękawy ma... au... auuaaa! Zostaw mnie, bo cię uppercutem skasuję! A co to... to pigułka jest? () [...]"

Zato, Szczecin

Śpij smacznie. Zdaj pisemną relację gdy już wyz . wrócisz z wakacji. Miłego pobytu w sympatycznym kurorcie!

KOMIKS DODATKOWY KLEJONY ZE WZGLĘDU NA SPECYFICZNĄ TEMATYKĘ HOOLIGAŃSKĄ



Freeloader

Kto lubi czekać na PAL-owe wersje gier? To było pytanie retoryczne) Niestety największą zmorą europejskiego Gracza jest czas, który upłynie zanim gre dotrze do nas z USA/Japonii. PlayStation2 i Xbox nie cierpią na taką dolegliwość, ponieważ za pomocą prostej przeróbki jest możliwa odpalenia importów (i nie tylko). W końcu zlitowano się nad GaCkiem - po wielu problemach i przesunięciach premiery, firma Datel przychodzi z pomocą w postaci Freeloadera, tzw "boot discu" (jak decokowa Utopia czy PS2-ójkowy ARaplay) umożliwiającego legalne uruchomianie importowanych gier. Sam Freeloader jest pozbawiony zabezpieczeń regionalnych, więc można go używać na każdej konsoli. Odpalanie importów sprowadza się do podmienienia płytek - wyciągnięciu płytki z FL (gdy tan się wczyta) i włożeniu odpowiedniej gry. Jedynym wymogiem jest telewizor działający w systemie PAL 60 Hz. W przypadku konsoli w systemie NTSC, gry która nie obsługują trybu 60 Hz będą mieć obraz czarno-biały.



Co większym optymistom podpowiadam, że Seva'y z wersji NTSC nie będą kompatybilne z PAL-owymi (jednak mogą równocześnie znajdować się na karcie pamięci) - to tak dla formalności. Warto też wiedzieć, że Datel wypuścił przystawkę Actron Replay z tymi samymi możliwościami co Freeloader, dopakowany oczywiście kodami do gier.

Obecnie na rynku są dostępna dwie wersje Freeloadera, oznaczone numerkami 1.04 i 1.06b. Wersja 1.04 (pierwsza jaka się pojawiła) ma problem z amerykańskim RESIDENT EVIL ZERO, którego nie odpala na konsoli w systemie PAL, dlatego Datel szybko wypuścił na rynek poprawioną wersję 1.06b wymieniając klientom poprzednie wersja.



Freeloader jest prawdziwym wybawieniem dla każdego europejskiego Gracza nie tylko za względu na wcześniejsze nabycia gry, ale i możliwość zakupu tytułów która nie ujrzą światła dziennego poza Japonią lub USA. Orientacyjna cena programu to 80 - 100 zł. [raptor]

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆ WERDYKT ★★★★★

GameBoy Player

Mija już 10 lat od premiery pierwszego Game Boya. Od tego czasu ukazało się kilka modernizacji konsolki, z kolorowym wyświetlaczem oraz bardziej zaawansowanym dźwiękiem, sprzedających kolejne miliony gier na całym świecie. Dziś NINTENDO, chcąc podreperować nienajlepszą sytuację GameCube'a, wypuściło sprytną przystawkę o nazwie GameBoy Player, na wzór wcześniejszych Super Game Boy (do SNES-a) lub Transfer Pack (do N64).



GBP ma wymiary GaCka (w rzucie), zaś jego wysokość nie przekracza 3 cm - podpinając go od dołu (w Hi Speed Port pod klapką) tworzy z konsoli idealną kostkę. Monetą (tak jest zalecane) przykręcamy go dwoma śrubkami (znajdują się w komplecie), by tepiej trzymał się konsoli, w "paszczę" GC wkładamy płytkę z programem emulującym (również w kompiecie - płyta ma ograniczenia regionalne!), wsuwamy kartridż z GBA w slot GBP, włączamy konsolkę - i gotowe. Ot, cała filozofia. Na ekranie ukazuje się kolorowy napis "Game Boy" i po chwili możemy już grać.

Sterowanie odbywa się za pomocą pada od GC, ale jak kto woli - również GBA/SP (podłączonym odpowiednim kabelkiem - na ekraniku kieszonsolki wyświetle się napis "GameBoy Player"), co niestety wiąże się z koniecznością zasilania handhelda. Wg mnie i tak lepszym rozwiązaniem jest sterowanie padem, przy wykorzystaniu gałek analogowych, dodatkowo pad umożliwia dzięki klawiszowi "Z" włączenia w dowolnym momencie ukrytych opcji GBP (nie pauzuje to gry!). Mamy tu do wyboru: rodzaj ramki wokół ekranu, wielkość ekranu, konfiguracje klawiszy, filtr wyświetlania, timer oraz "Change Game Pak" (zmiana carta bez konieczności resetowania konsoli). W konfiguracji klewiszy można jedynie wybrać jedno z dwóch ustawień, zaś owe filtry wyświetlania (3 rodzaje) niczym się między sobą nie różnią i nie przynoszą żadnej poprawy (pic na wodę). Timer to najzwyklejszy czasomierz, który w zamyśle miał być wykorzystywany przez rodziców do kontrolowania czasu (1 - 60 min.), jaki ich pociecha spędza przed ekranem. Funkcja "Change Game Pak" umożliwie chwilowe przerwanie działania urządzenia w celu zmiany carta.

A teraz najważniejsza - sprawa gier. Faktycznie GB Player ma bebechy GBA i potrafi odczytywać wszystkie gry, nawet polskie u nas chińskie podróbki "999 in 1". Paradoksalnie bez zarzutów działa nawet stara kamera do GBmono, oraz Pokemon Pinball na GBC z Rumble Packiem. Niestety w pierwszym przypadku, by zobaczyć swoją facjatę na TV trzeba się albo położyć na podłodze albo "trzymać" GaCka (konsolę!) między kolanami. W drugim przypadku wetrzący działają, lecz tylko w carcie (a tan jest w konsoli więc...).

WYKONANIE ★★★★☆ ERGONOMIA ★★☆☆☆ PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆ WERDYKT ★★★☆☆







◀ Z prawej strony przystawki znajduje się dźwignia wysuwająca kartridż. No zdjęciu GBP jest podczepiony do fioletowego GaCka, ale probowalismy rowniez, jak się prezentuje z czarnym. I tutaj zonk! Kolor GBP odbiega nieco od koloru GC (jedno firmo, dwa odcienie czarnego - oj, niełodnie!)

DVD Commander II

Do przydatności pilota chyba nie muszę nikogo przekonywać. Nowa cacko firmy Saitek, kryjące się pod kryptonimem DVD COMMANDER II to produkt idealnie trafiający w potrzeby wszystkich miłośników DVD. Po pierwsze, pilot nawiązuje stylistyką do wyglądu konsoli (charakterystyczne rowki po bokach), jest lekki i argonomiczny, a obsługa intuicyjna. Odbiornik podczerwieni wystarczy wetknąć do portu pada (IR zintegrowany z przejściówką na pada) - nie trzeba się bawić z instalacją sterowników na Mamorce. Co ważna, DVD COMMANDER II posiada większość funkcji oryginalnego pilota SONY (obsługa menusów, zapętlanie, zmiana ścieżek dźwiękowych i napisów itd.), tyle że nie można z jego pomocą grać. Po drugie ogromnym atutem



WCII jest fakt, iż obsługuje on wiele urządzeń począwszy od konsoli, przez telewizor magnetowid, a na tunerze kończąc (w trakcie testów spokojnie obsługiwałem podstawowe funkcje swojego TV, wideo...). Dzięki stosownej opcji wystarczy wpisać kod określonego urządzenia (w englojęzycznej instrukcji znajduje się długa lista co bardziej popularnych sprzętów) lub... tak jak w przypadku pilotów uniwersalnych pozwolić pilotowi dostroić się automatycznie do określonego urządzenia (autoskanowania częstotliwości). Jak dla mnie rewelacja, tym bardziej że ów kombajn kosztuje 99 zł. Polecam - WCII jest ładny i funkcjonalny. [hrv]

WERDYKT ★★★★☆

Na wasze życzenia podajemy, gdzie w chwili obecnej można kupić produkty firmy Saitek. Sieci Hipermova, Media Markt, Auchan, Carrefour (od września także w sieci sklepów VOBIS). Od września rusza też sklep internetowy, zamówienia telefoniczne można składać pod numerem (058) 324 86 88, homepage www.saitek.pl

Multiplayer działa tak jak na zwykłym GBA, czyli pomimo 4 portów w GC nie ma możliwości wykorzystania ich i aby można było grać we czterech z użyciem GBP, potrzeba dodatkowych GBA/SP, kabelka LINKującego i oczywiście dodatkowych cartów (w przypadku gry multicardridge). Istnieje oczywiście możliwość połączenia ze sobą GBP jak zwykłych GBA, lecz do tego wymagana jest adekwatna ilość telewizorow i gier.

Gdy przed miesiącami kupowałem GBP w Niemczech, dostępny był tylko w kolorze czarnym, a z tego co mi wiadomo, Ninny wypuściło też inne warianty kolorystyczne: indigo (fioletowy), spice orange (pomarańczowy), platinum (srebrny). Koszt urządzenia waha się w granicach 250 zł. [NMX]

Piła

TERMINATOR VS HIVMAN

